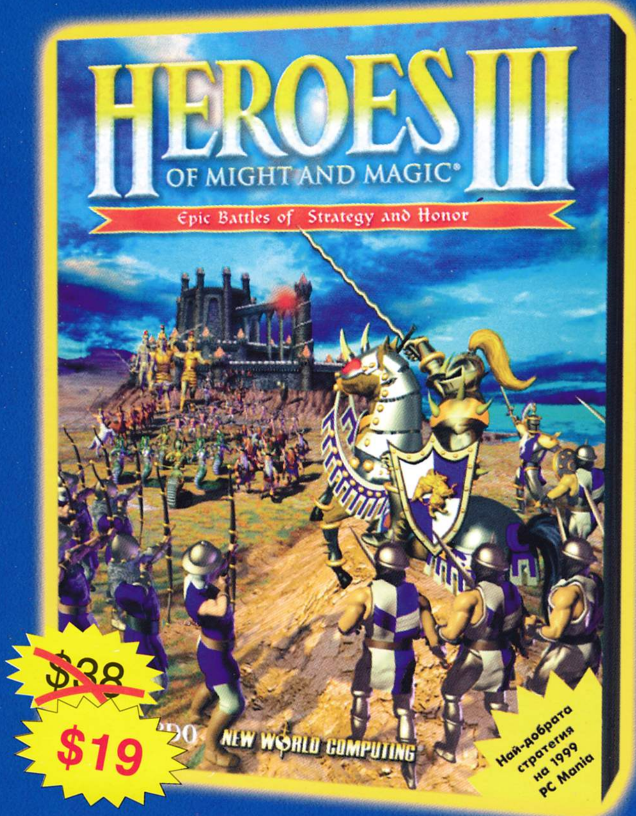
PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 7 (26), ЮЛИ 2000

CARMAGEDDON 2000, MDK 2, DINO CRISIS
COMANCHE VS HOKUM, VIETNAM BLACK OPS
THEOCRACY, C&C RENEGADE, SOULBRINGER
METAL FATIGUE, UEFA MANAGER 2000
THE DEVIL INSIDE, HARD TRUCK 2
MIDNIGHT RACING, THE RIFT

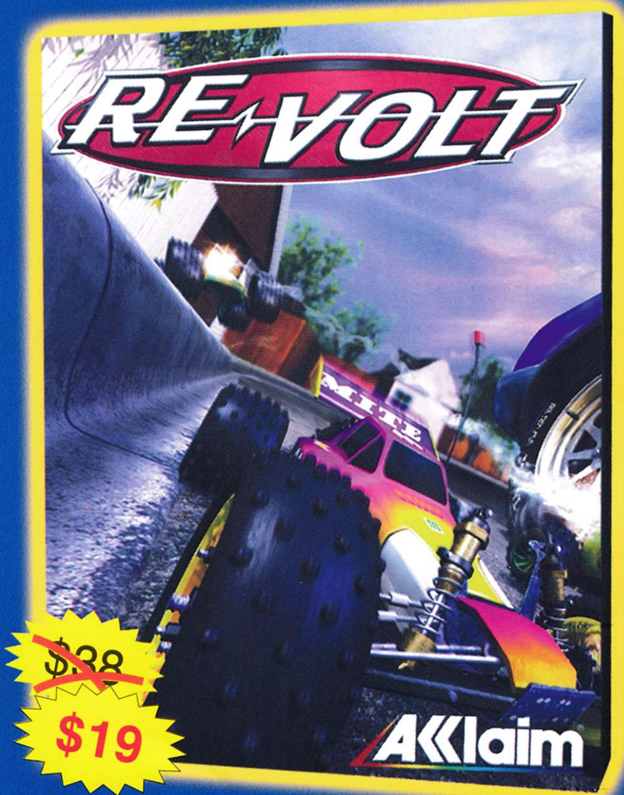






НЕВЕРОЯТНО НАМАЛЕНИЕ!





ВСИЧКИ ЗАГЛАВИЯ СА С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО: тел. 02/ 963 10 86; 02/ 66 91 24

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

СОФИЯ
Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

СТАРА ЗАГОРА
бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет. 2
тел: 042/602 993

PC MANIA

НОВИНИ

ИГРИ

РЕТРО

ХАРДУЕР

ИНТЕРНЕТ

СОФТУЕР

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania



PC MANIA REPORT

EA затрива децата си

Компанията Electronic Arts става по-хищна отвсякога. След като закупи една дузина автономни компании, сред които известните Westwood, Bullfrog, Maxis и Origin, тя е решила да заличи имената им, като занапред от офисите на гореизброените фирми ще излизат само заглавия с подпис EA Sports (за спортните симулации) и Electronic Arts (за останалите, разнообразни по жанр, продукти), без да се изписва името на разработващата дадена игра компания.

Решението за новата политика на EA е взето, но не се знае кога ще влезе в сила.

Microsoft протяга ръце към Midway

През последните няколко години Midway Games Inc. си изградиха репутация на компания, която разработва изключително качествени продукти, както за PC, така и за конзолите. Редица от заглавията им се разпространяват във версии дори за непопулярните напоследък аркадни автомати.

Microsoft, шишкавото отроче на Bill Gates, се опитва с всякакви средства да подмами фирмите, правещи развлекателен софтуер, да правят игри за амбициозната им конзола X-Box. Midway бяха сред първите, които изявиха желание да сътрудничат с Microsoft, но това изглежда не е достатъчно за г-н Gates, който предпочита да купи нещо, за да е сигурен, че ще го притежава и ще му служи безусловно. От лагера на Midway нито отричат, нито потвърждават слуховете за преминаването им като собственост на Microsoft.

За PC геймърите името Midway се свързва предимно със спортната поредица NBA и сапунения сериал Mortal Kombat. Игроманите веднага нададоха вой, защото първото, което идва на ум, е, че Microsoft би се интересувала от подобна покупка само при условие, че има намерение да дава поръчки на Midway, предназначени само за X-Box. Ако това стане, многобройните фенове на MK (единствената игра на Midway, разпространявана на всяка възможна платформа) ще бъдат принудени да закупят новата, все още недоказала себе си, конзола, за да джиткат MK5, която по най-нови данни ще се появи през далечната 2002 г.

Age of Sail II

TalonSoft ще ни върнат в далечното минало, времето, когато могъщи бойни кораби са кръстосвали морета и океани. Действията ще се развиват в периода от 1775 до 1820, а играчите ще поемат ролята на капитан на масивен кораб, с който ще плават в непознати земи, ще откриват нови земи и ще мерят сили с противникови завоеватели. В играта ще са включени над 1200 вида кораби от онова време, с които главният герой ще трябва да прогресира през повече от 100 исторически мисии и да си спечели титлата Адмирал на флотата. Предвижда се мултиплейър, при който до 16 души ще могат да се впуснат в епични битки един срещу друг. Създателите са убедени, че няма да има разочаровани почитатели на стратегиите и историята. Age of Sail II ще бъде на пазара наесен.



Mafia

Грабвайте автомат "Томпсън" и скачайте в костюма на дядо си, защото Illusion Softworks ще ви пренесат в подземния свят на 30-те години, за да станете един от мафията. Постепенно през двайсетте нива на играта ще се наложи да затвърдите позициите си на верен човек в дома на властната фамилия Salieri. Отначало босовете ще ви възлагат да вършите дребни "услуги" като рекетиране на местни паралии, шофьор на "стока", наемен убиец, а целта ви ще е да се издигате постепенно в йерархията и да печелите доверието и щедростта на кръстниците. За успешното изпълнение на задачите ще ви се дава достъп до цял арсенал от оръжия. От миниатюрен патлак до модерните (за онова време) автомати. На ваше разположение ще са над 60 автомобила, в това число камион за доставки и няколко луксозни возила.

Мафията ще се настани в магазините през октомври тази година.





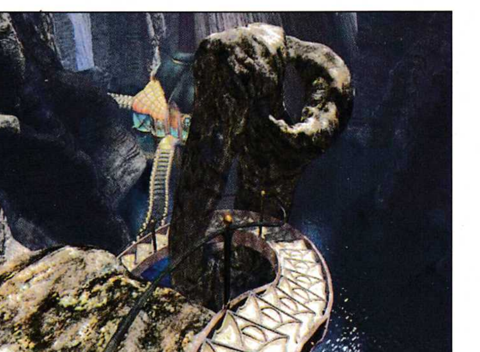
Duke (waiting) Forever

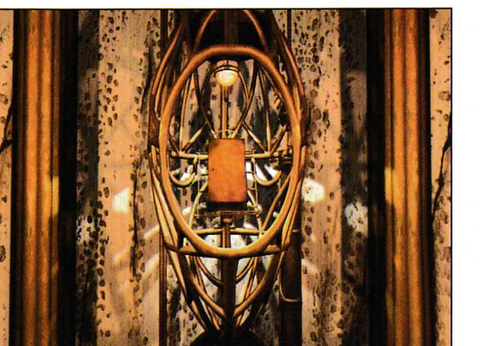
3D Realms са известни с избягването на каквито и да било коментари, особено що се отнася за пусковите дати на заглавията, върху които работят. Това обаче не попречи на Infogrames, разпространителят на продуктите на 3D Realms, да обяви приблизителна дата за излизането на дългоочаквания Duke Nukem Forever, а именно второто тримесечие на 2001 година. Т.е. догодина по това време. От 3D Realms отказват да потвърдят казаното и започват познатите увъртания в стил "дизайнерите ни не могат да бъдат притискани от времето", "ние правим амбициозна игра, която не може да бъде завършена в предварително фиксирани срокове" и завършват с вече пословичното "ще я пуснем (DNF), когато е готова".

Myst 3: Exile

Myst 3 за първи път беше представена на тазгодишното експо E3, където зад затворени врати и пред отбрана публика бяха обявени основните концепции за играта, както и малко от историята. Действията в третата серия ще бъдат представяни под формата на видеофилми, подобно на Gabriel Knight 2. Главната роля ще бъде поверена на актьора Brad Durif, познат от телевизионната поредица Вавилон 5. Историята ще бъде своеобразно продължение на предишните две части. Героят ще е злодей, чиято родна земя е завладяна и потъпкана от Sirrus и Achenar. Играта започва в чуждия свят, където сте изпратени в изгнание. За да се измъкнете от този затвор, ще се наложи първо да го проучите и разрешите цяла поредица от загадки. В процеса на игра ще научавате за миналото и слабите места на враговете си, а накрая ще се изправите срещу самите тях, за да постигнете така жадуваното отмъщение.

Myst 3: Exile не се разработва от създателя на първите серии - Cyan, а от Presto Studios, които са известни със заглавия като Journeyman Project и Star Trek: Hidden Evil. Пусковата дата е насрочена за началото или средата на следващата година.





Hitman: Codename 47

Екшъните, особено пуцалките, са подложени на непрекъснато усъвършенстване, не само в графично отношение, а и като геймплей. Създателите на Hitman изглежда ще постигнат много, ако успеят да свършат всичко, което са намислили. Преди да говорим за геймплея, малко за историята. Създаден е първият клонинг, който е съвкупност от гените на петимата най-добри терористи. Играчът поема контрола над това същество, в чиято кръв тече жажда за насилие и унищожаване. Все пак имате нужда от усърдни тренировки, за да постигнете съвършенство в убиването на противници и да бъдете търсени за изпълнение на мисии, предимно свързани с премахването на дадено лице, разузнаване, спасителни операции или саботажи.

Безразборното стреляне не е на почит в Hitman. Всеки излишен труп би могъл да подсили желанието на полицията да бъдете открити и пратени в пандела. Когато е необходимо, ще се налага да скривате телата на убитите, да чистите локвите кръв, за да задържите вниманието на обикновените хора и подозрението на ченгетата по-далеч от себе си. За всяка от 27-те мисии ще са нужни разумни решения и обмислени подходи, например купуването на заглушители, ходенето по килими вместо тракането по мраморни плочки, стоенето далеч от погледите на неутралните персонажи в околността и т.н.

Hitman: Codename 47 ще е на пазара до края на годината.

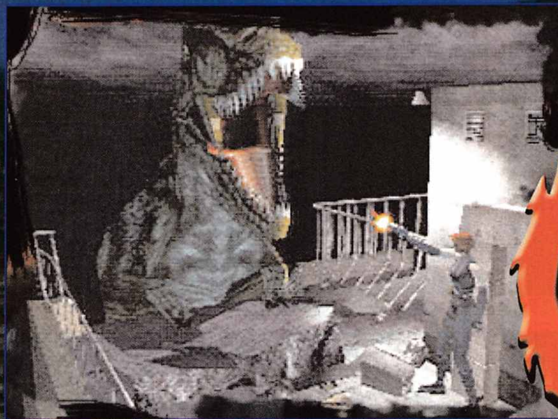






ID ще правят DOOM 3

John Carmack само преди няколко дни хвърли истинска бомба със съобщението, че ID Software от няколко месеца работят върху третата част на култовия екшън Doom. Засега се знае, че новото заглавие ще използва собствена графична система и ще изглежда значително по-добре от Quake III. Обявено беше също, че новият Doom ще бъде предназначен основно за single player. На тема дати за излизане и повече подробности за сюжета на играта Carmack отказа да даде каквато и да е била информация. Единствената бележка по въпроса беше, че работата е доста напреднала и върви по-бързо от очакваното.



Dino Crisis

Защо всъщност са изчезнали динозаврите? Учените все още не са достигнали до консенсус по този въпрос, макар и да предлагат няколко интересни обяснения на загадката. Една от хипотезите им е, че огромен метеор се е забил в Земята, променяйки коренно климата, а оттам и облика на целия живот – гигантстките рептили не са могли да се приспособят към новите условия и са отстъпили своето място на еволюционно по-гъвкавите бозайници. Друго възможно обяснение е, че ги е натръшкала някаква гадна болест с неизяснен произход. Или пък наблизо се е пръкнала свръхнова звезда и лъчението ѝ по някакъв мистериозен начин е разрушило точно тяхната ДНК...

Както би казал един от любимите ми писатели – Тери Пратчет: "...тези три теории имат две общи черти: (1) Всичките дават задоволително обяснение на фактите от действителността и (2) те са напълно и изцяло погрешни". Но истината е някъде там, сред многото лъжи, така че ще си позволя да ви представя още една хипотеза – динозаврите не са изчезнали, те са УБИТИ. Най-брутално и безмилостно. От една червенокоса мадама (за щастие не с два пищова).

Аз бях очевидец, макар и през стъклото на монитора и съм готов да свидетелствам на съдебния процес относно този геноцид. Името на мацето-терминатор е Реджина, а играта е Dino Crisis на Capcom.

Масово убийство при смекчаващи вината обстоятелства

В стари времена са смятали, че мястото на жената е у дома, където да бави децата и да пере чорапи. За щастие днес, когато еманципацията на нежния пол вече е факт, всички сме наясно, че всъщност мястото на жената е точно там, където никой нормален мъж не би припарил. Например в някое мухлясало подземие, пукащо се по шевовете от кръвожадни чудовища и коварни капани или пък още по-добре – в зловещ научно-изследователски комплекс. И за да не бъде самотна Реджина (защото е добре известно, че когато някой е самотен, има опасност да започне да мисли), авторите на играта са се погрижили да ѝ осигурят подходяща компания, състояща се предимно от зъбати гущери с наднормено тегло и крилати гущери, страдащи от параноична шизофрения. Оказва се, че Реджина няма никакви проблеми в намирането на общ език с уж некомуникативните влечуги.

И този език е:

You bite me, I shoot you!

А ухапванията в играта са доста, но нашата героиня няма нищо против тях, тъй като се е запасила с достатъчно олово за ответните удари. И е достатъчно ядосана, за да завре всичките гущери в миша дупка. Дори няма нужда от втори пищов за тази цел...

Като препрочетох какво съм ви написал дотук, реших, че вероятно нищо не сте разбрали, така че май е по-добре да почна отначало и да го карам по същество. Моля да ме извините за несериозното въведение – работата е там, че играта Dino Crisis по неизвестни причини ми се струва адски комична. Не че авторите ѝ са възнамерявали да постигнат такъв ефект, те по-скоро са искали да направят хорър-приключение (с елементи на суспенс ;-). Нещо в стила на Resident Evil или класическата Alone in the Dark. Само дето зомбитата са заменени с хищни изкопаеми гущери, явно поради скритите палеонтоложки заложби, залегнали дълбоко у дизайнерите на играта. Ако сте гледали Jurassic Park, няма да имате никакви проблеми да се ориентираме в обстановката.

Dino Crisis е голям хит на конзолите тип Playstation, но както често се получава, PC-версията не е дотам сполучлива. Кога тези хора ще се научат, че компютрите обикновено притежават едно периферно устройство, наречено "мишка", което се слави като пръв приятел на геймъра? Но не – джойпад, та джойпад! Ако нямаме такъв – съжалявам, клавиатурата ви очаква. А колко е неудобно с помощта на клавиатурата да ровичкаме из различните менюта и подменюта няма защо да ви обяснявам – който е играл Final Fantasy, знае. За щастие в Dino Crisis менютата не са чак толкова много, че да се отчае-

ACTION-SHOOTER

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½



издател
Capcom Entertainment
www.capcom.com/dino_crisis

системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video card, Direct X, Windows











те (както беше положението в Final Fantasy VIII). За нещастие ще трябва да научите японски, за да имате и най-малък шанс да играете нормално. Съвсем не се шегувам – така наречената англоезична версия на играта всъщност предполага задълбочено познание на 1005-те (или колкото са там) японски йероглифа. Наистина интродукцията и всички диалози са озвучени на английски език, но щом решите да погледнете някой предмет от инвентара или пък например да прочетете бележка, ще получите следното съобщение: йероглиф, ченгел, кльомба, пак йероглиф, нещо като Бил Гейтс, но по-красиво, летяща крава с главата надолу, маймуна с три опашки, пак йероглиф, 1234 и още десет реда неразбираеми криволици. Тук би следвало да си запишете кода 1234 и да се надявате природният ви интелект да ви подскаже къде трябва да го използвате или да завършите японистика в СУ, само и само за да разберете след 5 години какво означава летящата крава (с главата надолу). Когато се борите с някой от многобройните пъзели, също ще трябва по метода на пробите и грешките да откриете какво всъщност правите като щракнете върху маймуната (с трите опашки, не онази другата – двуглавата). Не е чак толкова сложно, колкото може би звучи, но пък е доста неприятно и изнервящо. С този тип езикови главоблъсканици аз успях някак си да се преборя, но така и не разгадах описанията на предметите в инвентара. И досега не знам каква е разликата между червения и жълтия медикит или какво точно се получава като комбинирам зелената кутийка хапчета със синята такава. Просто нервите ми не стигнаха, но пък се оказа и че това не е от съществено значение за прогреса ми в играта, поне на по-ниското ниво на трудност. Истинска англоезична PC версия така и не успях да открия, но не изключвам възможността да съществува (в някой по-добър свят, може би).

Поне историята на играта е поднесена на английски език (макар и с японски субтитри – естествено), така че ще мога да ви я преразкажа. Тя може и да не е дотам интересна, че да ви накара да си разплетете чорапите и да си изгризете ноктите, но пък е достатъчно интригуваща, за да издигне Dino Crisis над нивото на стандартните екшъни (все пак това се води приключенска игра). Звучи горедолу така:

Доктор Кърк е брилянтен учен и както всички научни светила си има своите недостатъци: ексцентричност, егоизъм, липса на морал... Това в никакъв случай не омаловажава неговите постижения в областта на енергетиката и по-конкретно – при добиването на нова, екологична енергия, която би решила голяма част от световните проблеми. Правителството обаче не споделя неговия ентусиазъм относно тази "трета енергия" и след няколко безплодни години прекратява финансирането на тези разработки. След няколко месеца Кърк загива при провеждане на научен експеримент.

Три години по-късно специален агент на разузнаването, действащ под прикритие във военно-изследователската база Остров Ибис, докладва, че доктор Кърк всъщност е жив и здрав и в момента работи за вражеската държава – република Борджиния. Веднага е изпратен специален отряд командоси, които да "отвлекат" доктора и да го върнат под майчиното крило. Член на този отряд е и нашата Реджина








– специалист по оръжията и диверсионните операции. В екшъна участват още и младокът Рик – компютърен гений с медицински познания и умения по пилотаж на всевъзможни машини, както и Гейл – лидер на групата, опитен ветеран, който винаги успява да завърши успешно своите мисии. Само че когато тези тримата пристигат на Остров Ибис, вместо очакваните вражески войници, откриват много, много динозаври.

Историята се развива успоредно с вашия прогрес, така че обяснението за нелепото присъствие на влечугите се появява чак към средата на играта. Аз не искам да ви развалям изненадата, макар че посъобразителните читатели сигурно вече са се досетили къде е ключът от бараката. Голям плюс е нелинейният сюжет, който прави играта привлекателна дори за евентуално следващо изиграване. Например Реджина ще бъде изправена пред труден избор, още в сравнително ранен момент от развитието на сюжета. Причина за тази дилема е конфликтът между водача Гейл и неуправляемия Рик. Докато Гейл настоява да се придържате към приоритетите на мисията и да продължите с търсенето на д-р Кърк, Рик отива в съседния комплекс, за да спаси живота на вашия таен агент Том. Реджина е свободна да се присъедини към който и да е от двамата, така че изборът си е въпрос на вашата лична преценка и морал. Е, и на сляп късмет, тъй като двете алтернативи отново са изписани с японски йероглифи, така че едва ли знаете какво точно избирате. Все пак, когато разберете с какво всъщност сте се захванали да правите, ако не сте доволни, винаги остава възможността за Load.

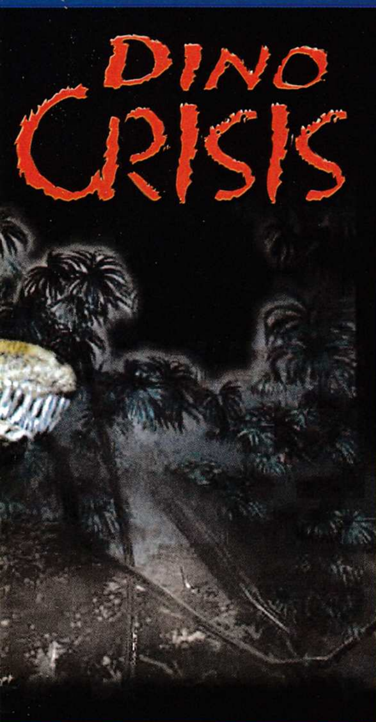


Като споменах за зареждането на запазена по-рано игра, добре е да ви предупредя, че записът е позволен само на предварително определени места – например в началото това е само една определена стая в комплекса. Това обаче не е направено с цел да затрудни играчите, тъй като, когато се случи Реджина да хвърли топа, вие имате възможност за непосредствено продължение от същото място. Това е позволено, докато разполагате с "кредити", но техният брой е доста голям (май около 30-тина), така че едва ли ще имате сериозни проблеми.

Playstation-вариантът е прочут със своята графика

Разглезеният PC-играч обаче едва ли ще бъде впечатлен особено. Dino Crisis изглежда съвсем прилично, но няма нищо феноменално красиво или невиждано досега. Аз не открих опция или настройка за графичен режим по-висок от 640x480, което означава, че ако авторите са предвидили подобно нещо, то са се погрижили да го скрият достатъчно добре от непосветените. Героите – хора и динозаври са нарисувани много добре, само дето леко ме подразниха "нащърбените" им ръбове. Този проблем следва автоматически от ниския видео-режим и сравнително лесно би могъл да бъде решен с помощта на anti-aliasing, но явно художниците – привърженици на кубизма, са решили, че така е по-естетично. Декорите също са хубави, но най-често са дразнещо статични.

В началото на играта Реджина разполага с три оръжия – пистолет, пушка и автомат. Но тъй като тя се слави като оръжеен спец, не се съмнявайте, че до края ще попълни арсенала си с далеч по-интересни и ефикасни дино-скоросмъртници. Оръжията могат да бъдат заредени с най-различни видове муниции, които ще намерите да се въргалят на най-неочаквани места. Ще откриете и още доста артикули, освен оръжията и амунициите: упойващи стрелички, ключове и кодови карти, най-различни модификации на хапчета и лекарства... Доста сложно е (освен ако не са ви дръпнати очите), да проумеете кое какво върши или какво става когато комбинирате два предмета, но в общи линии играта все пак не е прекалено трудна и дори нямате нужда от повечето екстри. Когато













инвентарът ви се задръсти, можете да разтоварите част от предметите си в специални сейфове, разхвърляни из изследователската база.

Дотук не съм споменавал любопитния факт, че Реджина може да си избира между четири различни тоалета и имате възможността да я преобличате всеки път, когато заредите играта. Повечето ѝ дрешки изглеждат съвсем неподходящи за боен екип или униформа на диноекстерминатор, но какво да се прави... Щом авторите са решили, че официална розова рокля и жартиери или предизвикателен минижуп от леопардова кожа се връзват с цялостната обстановка в играта кой съм аз, че да противореча?

За мен Dino Crisis си остава една много забавна игра, независимо какво смятат авторите ѝ. Вероятно това впечатление се породи от цялостната нелепост на ситуациите в нея – още си спомням как Реджина очисти първия си динозавър. Вървеше си тя, значи, по двора на базата, следвайки кървавата диря, оставена от влаченето на един разполовен труп. Обстановката се нажежи, музиката – също и стана ясно, че нещо ще се случи. Изведнъж срещу нея се пръкна малък двукрак хищник (може би дейнонихус?). Тъй като още не бях свикнал с играта, докато си спомня как точно се стреляше, гущерът докопа Реджина за крака. Но мацето не загуби присъствие на духа и бързо се освободи (аз през това време се набирах на всички управляващи клавиши, което между другото е основна стратегия в по-напечените моменти в тази игра). След това все пак си спомних как се стреляше и пратих два-три куршума към добичето. Бедният динозавър се свлече на земята и аз лековерно се приближих към неговия труп (може би за да му претърся джобовете?). Реджина остана неприятно изненадана, тъй като уж мъртвия дейнонихус скокна на крака и я халоса с опашка. Въпреки, че крехката ѝ фигурка отлетя на четири метра и в тялото ѝ не би трябвало да остане здрав кокал, Реджина бързо се изправи и отново застреля многострадалния динозавър. Най-сетне той се свлече на земята и кървавата локва под него доказа, че се е преселил във Вечните Ловни Полета... Голям майтап, нали? Или май моето чувство за хумор е прекалено изкривено. Във всеки случай Dino Crisis не успя да ме уплаши, но пък успя да ме разсмее.

Боян Спасов

METAL FATIGUE

Psygnosis стрелят нависоко. Новото им заглавие Metal Fatugue беше пуснато с гръмките претенции, че след неговата поява конкуренцията ще изглежда направо смешна. Такъв рекламен шум не се вдига за пръв път и поради това едва ли кой знае колко хора са очаквали действително да видят игра, която ще разбие по всички показатели и Starcraft, и Command & Conquer. В интерес на истината Metal Fatigue едва ли също ще постигне това. И причината е много проста: Psygnosis са направили едно заглавие, което със сигурност ще очарова част от геймърите, но което в същото време с почти 100% сигурност няма да успее да завладее най-широките маси.

Сега е време да видим и защо. Първото, което прави впечатление след инсталирането на играта, е, че ще можете да поемете командването на 3 враждуващи партии. В случая става дума за

три гигантски корпорации

които спорят със силата на оръжието за господство над известната част от галактиката. Преди да изревете, че всичко това е познато от Starcraft и хиляди клонинги на хита на Blizzard, е редно да видите и за какво точно става дума, защото разлики има. И така: Във вселената на Metal Fatigue човечеството е изобретило свръхсветлинни кораби и е започнало да покорява космоса. Един ден обаче скаутите се натъкват на следите на извънземна раса. Лошата новина е, че така наречените Хедоти очевидно са доста по-напреднали в техническо отношение от хората и същите едва ли биха имали шанс в пряк сблъсък с тях. Въпреки това хората продължават да търсят контакт с тази суперраса и един ден дори откриват родния свят на могъщите извънземни. Там следва и поредната изненада. Хедотите чисто и просто са изчезнали. По планетата им обаче има следи от организирано изтегляне, така че те вероятно не са измрели, а просто са си потърсили нова родина. Поради липса на външен враг трите най-големи земни корпорации, така наречените CorpoNations, започват да водят кръвопролитна война помежду си за разпределението на

технологичните чудеса на Хедотите

И така стигаме и до Metal Fatigue, където можете да поемете командването на армията на всяка една от враждуващите страни и да се опитаме да я изкараме победителка в конфликта. Трите корпорации разполагат с общо взето сходен арсенал като в соловата кампания всяка от тях има на разположение леко модифицирани екстри, заети от Хедотите. Сюжетът на соловите мисии пък ще хвърли в луд възторг феновете на японската анимация :-) Авторите на Metal Fatigue очевидно са гледали на поразия японски анимационни сериали и на воля са заимствали клишета от тях. В играта не липсва нищо от това, което сме свикнали да гледаме на малкия екран. В интерес на истината сюжетът е направен доста добре и в него има почти всичко необходимо, за да бъде запазена мотивацията на геймърите до самия край. Това включва сладникави любовни истории, предателства, внезапни обрати, търсене на Хедотите и т.н. Като капак на всичко армиите на фирмите се ръководят от трима братя, като по този начин

войната си е и нещо като семейна свада

по време на която лъсват най-различни тъмни петна от миналото на всеки един от командирите :-)

Оригиналният сюжет обаче едва ли би могъл да бъде основен аргумент в полза на стратегия в реално време. Затова програмистите са измислили и няколко доста приятни новости в геймплея. Първата е вкарването на елементи от ролеви игри. В Metal Fatigue голяма част от единиците остават на ваше разположение по време на цялата кампания. След всяка мисия пък в зависимост от представянето си получаваме определен брой точки, които можете да разпределяте за повишаване на показателите на вашата армия.

Хитрото е, че тези точки се дават на конкретна единица, а не на всички от даден вид. Това, от една страна, мотивира за макси-

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★



издател
Psygnosis
www.metal-fatigue.net
системни изисквания
Pentium 266, 32 MB RAM, 3D Video, Windows 95/98

RTS











мално ефективно минаване на мисиите, защото, ако се мотkате или търпите сериозни загуби, точките са доста по-малко. От друга страна, ще трябва сериозно да се замислите дали искате по-мощни танкове или по-прецизни в стрелбата екипажи на вашите Mech-ове. Самите показатели се отразяват забележимо на качествата на съответната единица и един Mech с добър екипаж може спокойно да разбие на пух и прах цяла вражеска армия.

Като споменах Mech-овете е редно да отбележа, че те са и основното оръжие в играта. Тук е и другият хит на Metal Fatigue. Във всяка мисия ще

можете да си правите уникален дизайн на вашите Mech-ове

В зависимост от технологиите, с които разполагате, ще имате най-различни чаркове, от които можете да си конструирате метални чудовища според индивидуалния вкус. Като специална екстра пък след разбиването на вражески Mech ще можете да съберете неговите използваеми части и така да си спестите строителството на собствени такива, което, както се сещате, отнема доста ресурси и време. След това остава само да снабдите вашите бойни чудовища с подходящ екипаж и можете спокойно да се впуснете в атака :-) В началото на повечето мисии ще видите и още едно оригинално хрумване. В творбата на Psygnosis можете да си разгледате предварително картата и да си изберете най-подходящата според вас точка за начало на офанзивата. След това обикновено имаме и нещо като гратисен период, по време на който ще можете да положите основите на своята база под прикритието на енергийно поле, което охлажда амбицията за подли атаки на противника още преди да имате дори първата работилничка за танкове. Такова нещо поне аз досега не бях виждал.

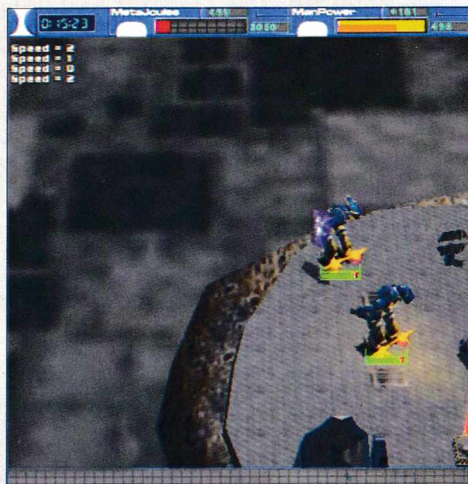
След като минете няколко мисии ще забележите и още нещо ново:

Действието се развива на няколко нива

Казано с други думи, враждуващите страни се бият не само на повърхността на планетите, а и в орбита, че даже и под земята. Викът е, че това става едновременно. Което пък значи, че ще трябва да внимавате какво става на всяко едно от нивата и евентуално завоюваното предимство на някое от тях може да даде важно стратегическо предимство за спечелването на цялостната мисия. Разбира се, евентуален провал в орбиталното ниво примерно е твърде вероятно да ви докара и до неочаквана катастрофа въпреки отличните резултати на повърхността примерно. От казаното дотук мисля, че вече е ясно защо според мен Metal Fatigue е една от най-добрите стратегии в последно време.

Остава да видим и решаващия за този жанр multiplayer. В това отношение специално отбелязване заслужава единствено невъзмож-





ността за атака преди всеки от играчите да си е направил поне частично базата. Така популярните още от Starcraft rush-ове си остават в историята и победи за под 10 минути едва ли ще могат да бъдат реализирани.

Иначе по отношение на multiplayer играта кой знае какви новости няма, но феновете на мрежовите игри ще открият всички любими видове битки, така че място за разочарование или пък недоволство няма.

Същото важи и за интерфейса. Програмистите от Psygnosis без особен свян са откраднали същия от Command & Conquer. В това обаче поне според мен няма нищо лошо, защото е по-добре да изкопираш нещо добро отколкото да сътвориш някоя оригинална боза, която няма да се хареса особено на никого :-) Още повече, че на тема графика Metal Fatigue без особени грижи откъсва продукта на Westwood. Играта не само ползва възможностите на 3D-ускорителите за специални ефекти от типа на динамично осветление и филтрирани текстури, но се предлагат и екстри като възможност за



свободно движение на камерата

и различни степени на zoom. Всичко това дава доста добър поглед върху бойните действия, още повече, че по всяко време можете да включите и на познатата от C&C и Starcraft $2^1/_2$D перспектива. Това обаче едва ли ще ви се случи, защото 3D-погледът върху арената на битката е реализиран превъзходно, а и така ще изпуснете част от сладките детайли като пушещите, които се вдигат от повредените танкове или пък димните следи от всяка изстреляна ракета. Звукът също е добър, но едва ли ще предизвика чак такъв фурор. Но все пак говорим за стратегия в реално време, а те никога не са се славили с особени достойнства именно в тази насока.

За финал остава да видим и дали Metal Fatigue успява да изпълни предварителните обещания. Според мен отговорът е изцяло положителен. Творбата на Psygnosis за пръв път от доста време насам предлага нещо действително ново в жанра на стратегиите в реално време. Хрумванията на дизайнерите до едно са сполучливи и придават допълнителна атмосфера на играта. Това важи в особена степен, ако обичате да играете и сами срещу компютъра, а не само по клубовете. За съжаление от тук произтича и страничният ефект, че Metal Fatigue е доста по-сложна за усвояване от, да речем, Starcraft или Tiberian Sun и по този начин едва ли ще завладее сърцата на широките геймърски маси. Ако обаче имате време и желание да се заемете сериозно с тази комплексна стратегия и нямате нищо против да вложите и малко повече мислене при решаването на мисиите, то играта определено ще ви допадне и ще ви накара за доста време да забравите останалите продукти от жанра.

Никола Дърпатов

sony style





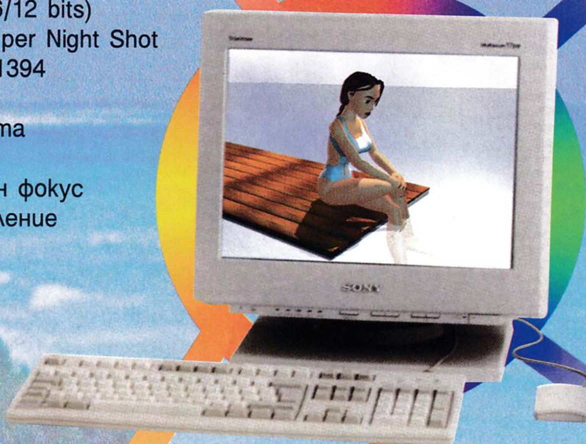
DCR-TRV620
Цифрова камера (Digital 8) с Мемори Стик (Memory stick)
Запис от всякакъв аналогов/цифров източник или компютър
3.5" цветен LCD дисплей
Цифров PCM звук (16/12 bits)
Super Steady Shot /Super Night Shot
i.Link (DV in-out) IEEE1394
Цифрови ефекти
Фото режим - на лента
и Мемори стик
Ръчен / Автоматичен фокус
Дистанционно управление

Cyber-shot
Digital Still Camera





DSC-S70 (Cyber-shot)
Цифров фотоапарат с Мемори Стик и USB връзка
3.34 милиона пиксела CCD
Оптика Carl Zeiss "Vario Sonar"
3х оптичен и 6х цифров Zoom
Ръчен / Автоматичен фокус / Корекция "Червени очи"
JPEG 2048x1536; 1600x1200; 1280x960; 640x480
HQ MPEG (16,6 frames) / BMP / TIFF / GIF
Формати 4:3 и 3:2
24 битов цвят



MSAC-PC2
"Read–Write" флопидисков
адаптор за Мемори Стик
Използва се като нормална дискета



MVC-FD90 (Digital Mavica)
Цифров фотоапарат
1.3 милиона пиксела
Оптика Sony Lense Optical
Ръчен / Автоматичен фокус
Корекция "Червени очи"

Memory Stick MSA-64A
64 Мегабайта Мемори Стик съвместим с всички цифрови фотоапарати, компютри и цифрови камери Сони. Одобрен от 41 компютърни производителя. Произвежда се от 6 компании.





SONY

Сони. Лято. Завинаги!

www.sony-europe.com
тел: (02) 958 81 029, 58 16 46

HARD TRUCK 2

От времето на първите автомобилни симулации нещата в бранша се промениха до неузнаваемост. През последните години станахме свидетели на появата на какви ли не вариации по тази тема. В станалата вече класика Need For Speed заставахме зад волана на спортните автомобили-мечта за всеки автоманиак, в ReVolt вместо да държим кормилото, стискахме дистанционното на радиоуправляеми колички. Едва ли има смисъл да споменавам безбройните заглавия, посветени на разнообразните спортни автомобилни състезания, а ако в понятието "автомобилна симулация" вкараме безкрайно забавните футуристични ралита, картинката става съвсем пъстра и трудна за описване. Не знам обаче по какъв начин да определя изключително странното заглавие – Hard Truck 2, продукт от усилията на руските LabSoft и 1C.

Когато преди няколко години се появи първата част на това заглавие под името Hard Truck – Road To Victory, (на руски – "Дальнобойщики. Путь к победе"), интересът към него беше повече от голям. Все пак не бяха малко тези, които проявиха сериозно любопитство към една от първите руски игри, създадени с амбицията да се продават добре и да спечелят доста почитатели по цял свят. Другата причина за необичайния интерес беше в това, че Hard Truck на практика се оказа първият симулатор с товарни камиони. За съжаление хвалбите на производителя се оказаха далеч от истината. За времето си играта беше с много високи системни изисквания, а резултатът - повече от плачевен. В графично отношение гледката се оказа пълна скръб, а претенциите за максимален реализъм също бяха много далеч от истината. Независимо от това Hard Truck – Road To Victory постигна прилични за посредственото си ниво продажби и явно това е дало основание на LabSoft и 1C, с помощта на разпространителя ValuSoft, да изстрелят на пазара продължението на тази автомобилна симулация.

Както и при първата част, отново обещанията на авторите са големи. Хубавото е, че този път те имат доста по-сериозно покритие. За разлика от оригинала, който си беше чисто състезание с товарни камиони, вторият епизод от тази странна симулация е променен до неузнаваемост. Единственото общо са товарните возила, които ще трябва да карате. Иначе играта е интересна

смесица от рейсинг, екшън и стратегия

със солидни бизнес елементи. Когато към това се прибави приличната графика и прецизността при пресъздаването на физическите модели на камионите, се получава един много любопитен коктейл, който обаче си има своята цена и тя се нарича системни изисквания. За да можете да играете при максималната резолюция от 1024/768 в 16-битов цвят и това да става без досадни накъсвания, ще ви е нужна система, която има в себе си поне Pentuim III, 64 MB RAM и мощна графична карта. Колкото до графиката, трябва да кажа, че Hard Truck 2 е много далеч от това, което вече имахме възможност да видим в последното издание на Need For Speed. Детайлността в играта не е от най-високите, а прехвалените специални ефекти въобще не могат да бъдат определени като нещо невиждано. Същото важи и за звука, който без да блести с нещо особено, се вмества в съвременните представи за добро качество. Сравнително автентично е пресъздаден шумът от мощните двигатели на камионите, но не бих могъл да кажа подобни неща за изстрелите, експлозиите и грохота от сблъсъците, които звучат прекалено неестествено.

Hard Truck 2 не впечатлява нито с графичното и звуково оформление, нито дори със самото управление на камионите. Интерес предизвиква съчетанието на различните елементи в тази игра. По тази причина новото заглавие от каталога на ValuSoft е много трудно да бъде сравнено с други заглавия, тъй като в него ще можете да се насладите на

изключително увлекателен геймплей

който до този момент няма аналог. И така, започвайки карие-



АВТОСИМУЛАЦИЯ

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆



издател
ValuSoft
www.valusoft.com
системни изисквания
Pentium2 266 MHz, 32 MB RAM, 4MB 3D Video



рата си като професионален превозвач, на разположение ще имате скромен бюджет и още по-скромен камион, с който ще е необходимо да извършите първия транспорт на стоки от склада до указаната от поръчителя крайна точка. След като натрупате малко пари ще можете да ъпгрейднете стария или да се сдобиете с нов камион, като ще можете да избирате между 12 различни по размер и марка возила.

В самото начало възможностите за избор на товар и маршрут са общо четири, а основната цел е да стигнете до целта в рамките на определеното време и е изключително важно да запазите товара цял. Това означава да сте в състояние да се справите с разнообразните опасности и капани, които ви дебнат по пътя. Преди всичко това са различни банди, които горят от желание да споделите с тях товара си. Не по-малко досадни са и полицаите с техните навици да се появяват най-неочаквано и да проверят дали не превозвате някой незаконен товар. Между представителите на закона и гангстерите има още една прилика – обичат да стрелят. А както можете да се досетите и сами, вашият камион няма никакви оръжия и единственото нещо, което ви остава, е или да спрете и да претърпите солидни финансови загуби, или да опитате да се измъкнете от преследвачите си. Съществува и трета възможност – да използвате силата на могъщата машина, която управлявате и да избутате натрапниците в някоя канавка, но това не помага особено срещу полицейски хеликоптер, въоръжен с оръдия. Опасност представляват също вашите конкуренти, които не биха се колебали да ви изхвърлят от пътя си. И не на последно място променливите климатични условия също са фактор, който не е за пренебрегване. Тръгвайки на път, винаги рискувате да попаднете в гъста мъгла, проливен дъжд или на заледен път, така че бъдете готови и за изненади от този тип. Трябва да знаете, че всяка по-сериозна катастрофа освен че поврежда камиона ви, нанася и поражения върху стоката, която превозвате. В случай че претърпите тежко ПТП (пътно-транспортно произшествие) и машината ви вече не е в състояние да се движи, можете да се възползвате от варианта за спешна помощ, но това е крайна мярка, тъй като в този случай финансовите загуби за вас са повече от значителни. Преди да се отправите към крайната точка на маршрута е важно да знаете, че

Възможните пътища са много и доста дълги

За щастие на разположение имате карта, която ще ви помогне да се ориентирате, а и по шосето е добре да наблюдавате указателните табели, които ще ви насочат към крайната точка на вашия маршрут. Чудесно хрумване от страна на авторите е да излязат от концепцията за затворените писти и да създадат едно отворено трасе с няколко възможни посоки за движение и скрити пътища, които отварят много различни варианти за стратегията на придвижване.

Hard Truck 2 е от игрите, които със сигурност ще останат в историята на PC-гейминга, тъй като съчетава в себе си най-различни жанрове и предлага геймплей от съвсем нов тип. Тя ще се хареса на любителите на новостите, но най-вече ще зарадва тези, които имат достатъчно време и търпение, за да се отдадат на това любопитно забавление. Макар и жанрово да е определяна като автосимулация, тази игра е нещо много повече от това и ако мога да си послужа с думите на един от шефовете в 1C, "Hard Truck" изисква от геймърите не само да натискат педалите, но и да вложат малко мислене".

Владо Георгиев

THEOCRACY

Съдейки по пилотното им заглавие, мисля, че Philos Laboratories е фирма, за която предстои тепърва да се говорят много и то предимно хубави неща – Theocracy ми хареса много. Очаквах шаблонна реалновремева стратегия, копираща някой от големите хитове, а се натъкнах на прекрасна новаторска игра, съчетаваща в себе си баталната тръпка на RTS с прецизното стратегическо и икономическо планиране, характерно за походовите стратегии. Авторите говорят за играта си като за

хибрид между Civilization и Command&Conquer

Ще добавя, че в идейно отношение Theocracy прилича повече на Age of Empires, отколкото на C&C, тъй като в нея отново играчът има възможността да създаде своята велика древна империя. За разлика от AOE обаче, кампанията на Theocracy не е просто поредица от мисии, а е напълно нелинейна и предоставя на играча свобода, невиждана досега в жанра на реалновремевите стратегии. Това означава и повече мислене, по-голяма тежест върху икономиката и дипломацията и като цяло по-комплексен геймплей. Theocracy определено не е игра за бърз мултиплейър в кварталното клубче и няма да се понрави на онези геймъри, които си падат по динамичните и агресивни RTS. Въпреки че тя е реалновремева, много по-вероятно е да се хареса на феновете на Civilization или Heroes of Might and Magic, да речем, отколкото на привържениците на StarCraft или C&C.

Но преди да ви разкажа за геймплея на Theocracy, е добре да кажа няколко думи за нейната графика, която по мое мнение е просто без конкуренция. Визуално играта напомня AOE2, но изглежда дори още по-красиво. Сградите, декорите и бойните единици са изпипани до последния пиксел, а педантичното внимание, което художниците са отделили на детайлите, би посрамило и майстор-часовникар от началото на века. В небето прелитат хищни птици, в реките шават рибоци, можете да видите лешояд, похапващ полуразложения труп на някакво животно, паднало дърво с птиче гнездо в клоните или пък мечка, играеща кючек на горска поляна. За самите сгради има различни анимации в зависимост от това дали в момента са активни и до каква степен използвате капацитета им (така само с един поглед можете да прецените дали една ферма е пълна с хора, дали действа само с част от капацитета си или в момента е в не-











REAL TIME STRATEGY	
графика	★★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател
Philos Laboratories / UbiSoft
www.theocracy.com

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 200 MB HDD, Win 95/98 или Linux

оперативно състояние).

Нещо повече – Theocracy е успяла да избегне статичното излъчване, характерно за някои други стратегии. Ярките цветове и многото движещи се обекти са в хармония със стилните менюта и изключително удобния интерфейс.

За разлика от другите RTS, където обикновено на играча се предоставя избор между няколко принципно различни народа в Theocracy на ваше разположение е само единединствен. Броят на бойните единици също е много малък, но тази привидна липса на разнообразие се компенсира от многобройните нови стратегически елементи.

Theocracy разказва за съдбата на великите американски цивилизации – древните индиански народи на Централна Америка – Олмеки, Маи, Ацтеки. Чували ли сте за техните каменни пирамиди, легендарни златни градове, кръвожадни богове с имена, съставени предимно от съгласни букви и брутална, но безспорно – грандиозна култура? Учудващо е, че се правят толкова малко игри за тях, тъй като уникалната им митология и странният мироглед са наистина забележителни (спомнете си едната серия на куеста Broken Sword, която беше посветена именно на ацтекския бог на смъртта Тецкатликотл). Златната епоха на тези народи е продължава до идването на испанските конквистадори, които, в жаждата си за злато и съкровища, за няколко десетилетия устройват една от най-големите касапници в историята на човечеството... Вашата цел в Theocracy е да спрете този геноцид, да видите сметката на Кортез и неговите тенекиени воини и да спасите индианската цивилизация от забвение и унищожение.

Но преди да се захванете с това богоугодно дело е добре да се запознаете с правилата на играта, като изгледате седемте обучаващи анимации. После трябва да се справите с т.нар. "Хроники", в които можете да преживеете няколко легенди от митологията на централноамериканските индианци и да докажете на дело, че сте овладели уменията, необходими за същинската игра. Последната от осемте хроники представлява прелюдия към т.нар. "Пророчество" – същинската кампания на играта, започваща 100 години преди испанското нашествие. За това столетие вие трябва да изградите своята империя, уповавайки се както на силата на оръжието, така и на търговските и дипломатически умения на своя народ.





Няма да се спирам подробно на битките в играта, тъй като те приличат много на тези от останалите RTS. Вашите бойци трупат опитност и повишават своите показателите, като армиите от ветерани са забележимо поефективни, отколкото новобранците. Освен това, ако не се грижите за продоволствието на воините си и те гладуват, бойните им качества се влошават забележимо и има опасност лесно да бъдете победени.

В Theocracy важи старото правило, че най-добрата армия е комбинираната: Стрелци, копиехвъргачи и меченосци формират вашата пехота. Специално обучените ягуари са доста по-кръвожадни от хората, но остава рискът да се нахвърлят срещу собствените ви бойци, когато техният "звероукротител" бъде убит.

Тежки балисти и жреци-магьосници допълват идеалната армия. Не бива да пропускам важния факт, че в Theocracy имате на разположение цели пет различни вида магическа сила и общо 30-ина различни заклинания. Магическата енергия се добива постепенно във вашите храмове, като притокът ѝ забележимо се увеличава, когато правите човешки жертвоприношения. Вашите герои или специално избрани от вас лидери могат да предвождат войските ви, което дава възможността за бой в строй и допълнително повишава показателите на воиниците.

Но войната съвсем не е всичко

Икономическият гръбнак на вашата империя представляват робите, които се раждат във вашите провинции. Победените противници също се превръщат в роби – това е еквивалентът на простите работници в другите игри – робите могат да вършат почти всякаква работа и от тях се обучават специализираните единици.

Броят роби, които ще отдадете за дадена задача определя скоростта, с която тя ще бъде свършена или добива на ресурси, който получавате от съответната сграда. Важно е да се отбележи, че времето в играта тече само когато сте на т.нар. Realm View (картата на империята), а иначе е "замразено" и затова не трябва да се изненадвате, когато виждате как робите ви непрекъснато носят ресурси, пък запасите не се покачват.

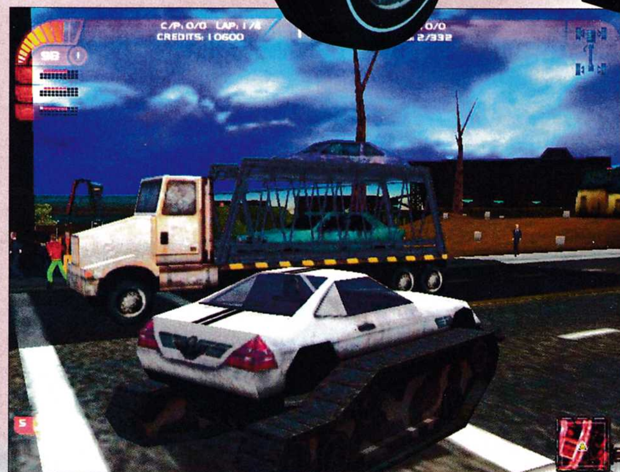
За моя радост Philos Labs в момента разработват наследника на Theocracy и триизмерна пукотевица в "командо" стил – струва си да очакваме и следващите заглавия на тази перспективна фирма.

Боян Спасов





Съвсем скоро критиците и консервативно настроените родители за пореден път ще имат възможността да се развихрят на воля с техните глупости за "умопомрачителното насилие" в компютърните игри. Едва ли има кървава игра, която да не е била порицавана, сочена за "неотговаряща на християнските добродетели", но обикновено, като резултат след вдигането на подобна шумотевица, се стига до компромис с разпространяването на цензурирана версия, която бързо бива "поправена" от сатанинските геймъри с патч, тайно изтеглен от Интернет. Не дай, Боже, някое дрогирано гаменче да изпозастреля съучениците си. Тогава вината автоматично бива лепната на филмите и игрите с насилие. Все още се водят тринадесет съдебни дела срещу Midway (Mortal Kombat) и две срещу ID (Quake), с искането тези компании да престанат с разработката на бъдещи "продукти на Дявола" или офисите им да не бъдат в "градовете, където живеят съвестни християни". До момента ищците не са печелили, никой нормален съд няма да позволи изселването на фирма, даваща стотици, че и повече, работни места. Както и да е, третата серия на странното рали Carmageddon е почти готова, а тази поредица, както вероятно знаете, спада точно към продуктите с





извратен хумор и свъхдоза насилие

Какво ново ще предложи тази серия? Според данните от SCI Interactive новостите ще са предимно насочени към графичното оформление на колите и околната среда. От наскоро пуснатото демо, което е ранна alpha и реално не би трябвало да дава пълна представа за завършения продукт, пролича, че дизайнерите са вложили нечовешки усилия да придадат съвременен облик на игра, която няма да предлага значителни промени в геймплея, оставащ си почти същия, като този от преди две години. Целите на TDR 2000 са същите като на Carpocalypse Now, карате си бричката и мачкате пешеходци (в демото са зомбита, но във финалната версия ще са хора от плът и много кръв :-)) Тъй като поне официално играта се води за рали, ще трябва да направите нужните обиколки на трасето, за да спечелите. Обикновено времето, с което разполагате, е силно ограничено. Налага се да си набавите нужните бонуси, за да успеете да завършите успешно. Премазването на пешеходец ви осигурява няколко секунди допълнително време, а ако успеете да потрошите кола на произволен опонент, бонификацията е значително по-щедра. Освен време (из-





разено вече в минути), получавате и кредити, с които ще можете да купувате автомобилите на противниците. Кредити получавате също при трепенето на пешеходците, колкото по-изчанчено ги прегазите, толкова по-богат ставате :-) Новото е, че тази задача е вече значително по-трудна.

Ченгетата се завръщат... моторизирани!

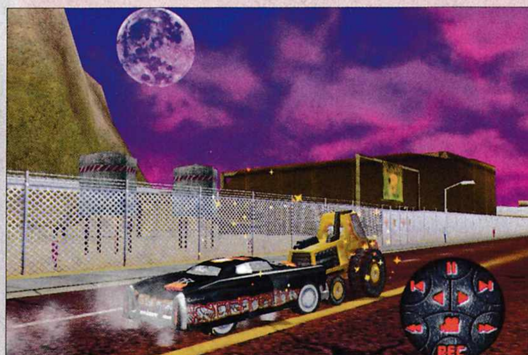
Останалите, да ги наречем "жертви", са си взели поука от историята, помъдрели са и няма да са лесна плячка т.е. грес за гумите на автомобила ви. Ще могат да ви залагат капани, да ви замерят с предмети и да бягат толкова бързо, че ако се разчита надписът на маратонките им, това би било перфектна реклама :-)

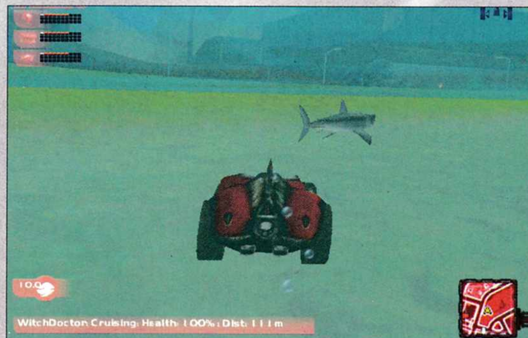
За разлика от предишната серия, TDR ще има история, и тя е следната:

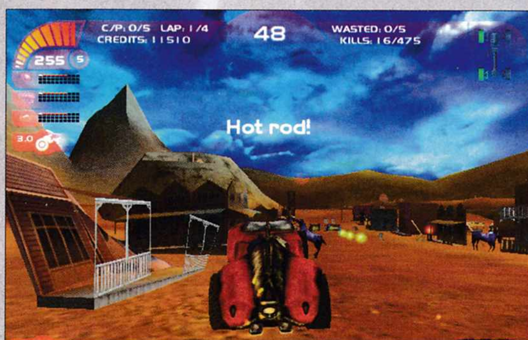
След началото на 21-ви век, богатите люде могат да си позволят да контролират цялата планета. Нарастващата престъпност им е омръзнала до болка и единственото възможно решение е да построят собствени градове, където да живеят необезпокоявани от криминално проявените типове. Новите населени места, предназначени само за свръхбогатите, са наречени Subates. Създадени са местни сили на реда, които не трябва да допускат проникването на паплач от гетата в новите градове, които без много мислене могат да бъдат наречени Рая на Земята. Простолюдието недоволства от тази неравнопоставеност и не след дълго един от въпросните Subates е превзет от криминални елементи и търсачи на по-добър живот. Богаташите взимат решение за окончателно решаване на проблема, а именно изстрелването на атомна бомба към окупирания град. В резултат милиони невинни загиват, а оцелелите "късметлии" са обречени да останат завинаги в заграденията от гигантски стени град-затвор. В местната полиция се шири корупция, пред която родната българска направо бледнее. Ченгетата са станали безскрупулни и безмилостно жестоки. Оцелелите след взрива търсят начини за измъкване от своя бетонен затвор. Вие поемате ролята на един от тях, позната ни Max Damage.

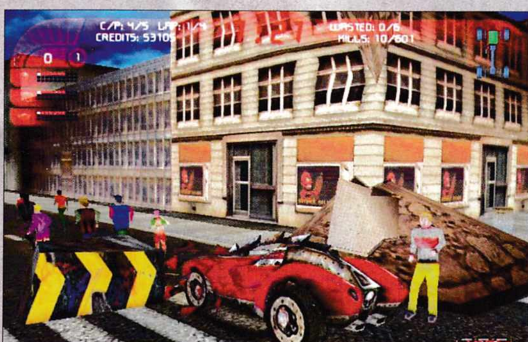












За техническите данни на играта

Соловата игра ще се състои от 30 огромни региона (нива), 9 различни типа местности, а за почитателите на мултиплейъра са предвидени 5 death-match арени и 7 игрови варианта. За първи път ще можете да правите произволни модификации по автомобила си за по-добро и смъртоносно представяне. Неутралните превозни средства ще могат да бъдат унищожавани, а терените ще са по-подвижни. Няма да се лутате из статично изглеждащи градове, крановете ще се движат, лифтовете също, а вдигащите се мостове ще са мястото за главозамайващи каскадьорски изпълнения. Пешеходците няма да са пръснати безразборно из картата. Например ще бъдат събрани на групи пред кината и парковете. Когато ги погнете със своя Eagle, няма да се пръсват във всички посоки, а някои ще тичат на тълпи. В графично отношение ще можете да избирате разделителности от 300x200 до фантастичната 2048x1768!

С новия енджин ще се поддържат сенки в реално време, отражения, обемен Partycle System (за изобразяване на дъжд, искри и дим), динамично осветление, както и 16-, 24- и 32-битов цвят. Въпреки цялата тази съвкупност от екстри от SCI обещават, че играта ще бъде със съвсем поносими системни изисквания. Минимумът ще е P200 MMX с 32 MB RAM и 3D Video карта.

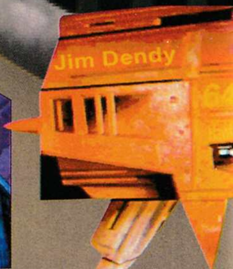
Иван Георгиев











Ако сте фен на комикси като мен, сигурно сте срещали наред със Spiderman, Batman, MegaMan и странния комикс за кучето с четири ръце и два крака **M**ax, шантавия доктор **D**r. Fluke Hawkins и птичеглавия **K**urt, или иначе казано **MDK**. От него се ражда играта наречена също **MDK**, но в по-известен превод е **M**urder, **D**eath, **K**ill :))). Това е бащата на играта, за която става дума, но без да сте ги видели трудно ще вникнете във втората част. Иначе казано:

Малко предистория

Имало едно време, по някое време, един Dr. Fluke Hawkins, който бил с леко ексцентрични виждания за медицината. Той си имал помощник на име Kurt, който пък бил неуспял студент пак по медицина и куче полубасет-полусанбернар на име Max. Покрай ексцентризма си докторът е отритнат от медицинските среди като смотаняк и куку и му се забранява да работи, което пък го принуждава да купи космическия кораб "Jim Dandy", с който се оттегля в далечна орбита около земята, където продължава да работи на спокойствие и да чака реабилитация от обществото (f*c* the society, бих казал аз, оставайки в космоса:).

След години, когато Max почива от старост, Dr. Fluke Hawkins прави поредния си шашав опит и го съживява, присажда му още 2 крака и след генетична магария, го научава да ходи, говори, дори да пуши хавански пури, както и други екстри. Един вид си произвежда "най-добрия приятел и помощник на човека":-). Годините се нижат една след друга и Dr. Fluke Hawkins продължава да работи по своите странни проекти, между които е и налудничавият костюм "Coil Suit", с вградени пистолет, картечница, снайпер и странен летателен апарат.

Междувременно започва да става нещо интересно с Космоса, който ни обкръжава: космическите енергии започват да се държат странно и меко казано се активират около земята ни. Дотук нищо необикновено, но когато тези енергии се оказват магистрала за нашествие на гадини с неизвестен произход, странно чувство за хумор и желание за победа, положението става неудържимо. Първи с нашествениците се срещат приятелите от групата MDK, защото те са в орбита на земята. И, както се досещате, нашето момче Kurt навлича гореспоменатия костюм и заминава да громи гадовете, които пристигат на вълни, накачулени по корабите си. Той успява да спаси села, градове, паланки и държави, разбира се, но втора инвазия, по-зла, по-голяма и по-стръвна от предишната залива същата тази наша изстрадала земя.

Emergency on Planet Earth!

Така започва MDK2. След интрото, в което Докто-



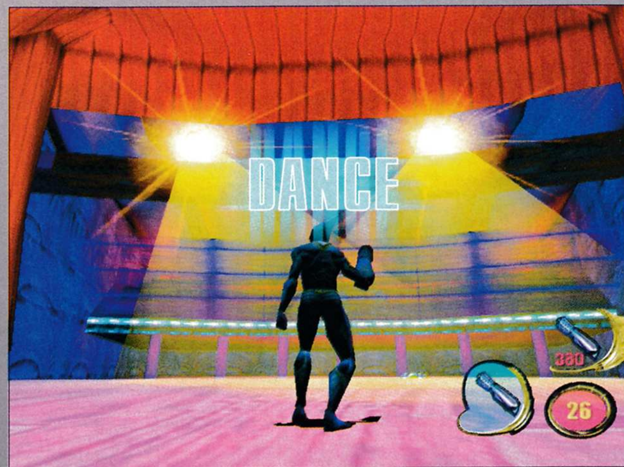
ACTION/ADVENTURE/FUN		
графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★½	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★	

издател
Interplay, Bioware, http://www.interplay.com/mdk2

системни изисквания
P200, 64 MB RAM, OpenGL Video, 4X CD ROM, Mouse или Joypad, DX 6+











ра праща Kurt да оправя мазалото, започва най-най-най-интересното приключение в света на компютрите, което съм срещал. Excuse ме, Rinn, sorry, Arokh, но си е истина. Като се заиграете, ще разберете за какво говоря. Самото интро въвежда толкова добре и плавно в играта, с такъв плам и желание Доктора ви научава или подсеща за екстрите, с които разполагате и коя за какво се ползва, че човек не усеща как се е заиграл – аз лично умрях два пъти докато захапя, че вече играя.

Самата игра е хем много сериозна, хем е бъкана с майтапи и зевзешки закачки. Комбинацията от тунелен пуцалник, със същия, но на огромни отворени пространства, и хитрите, нелесно разрешими куестове, допълнени с безумните пърдящи, кихащи и подсмърчащи гадини правят изиграването ѝ задължително за всеки уважаващ се геймър. Гейовете по-добре да не я почват! Не, че нямат какво да видят, но защо въобще да ги има? :).

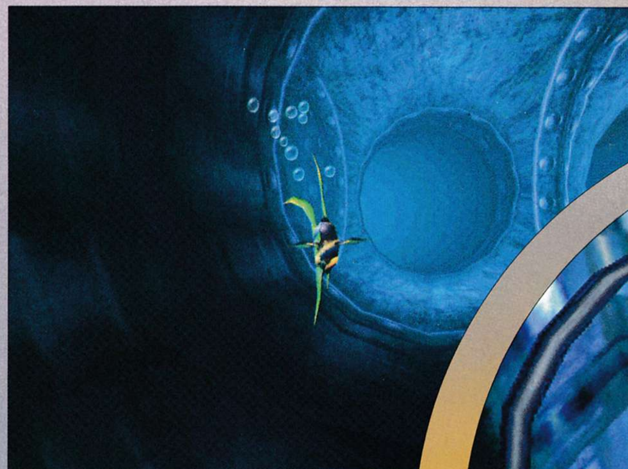
Всяко от осемте нива е абсолютно самосиндикално и уникално и като геймплей, и като архитектура. Редуват се екшън с куест, пак екшън, но с доза fun, и пак, и пак, и пак... А това, че можете да играете последователно с всеки от персонажите, праща играта на ново, почти недостигано досега ниво. Kurt играе агресивно и нападателно, има снайпер, без който не се минават определени части от поднивата. Max е не по-малко агресивен, но и доста хитър, а Доктора си е истински учен: може от водопроводни тръби и електрически кабел да направи стълба (смятайте го за подсказване), но не го бива много-много в битките. На всеки се налага да играе със силните и слабите си страни. И за всеки герой има по малко куест и екшън, омесени, с цел да не ви стане скучно, което ви обещавам. По нивата има тук-там по някоя дупка със съблазнително пробляскваща "?" над нея. Ако решите да видите какво има вътре, ви препоръчвам Save преди това. Понякога има оръжие или живот, но понякога изскача боксова ръкавица на пружина и ви праща на пода с двадесет процента живот по-малко. И това е на принципа на абсолютната случайност. Be careful!

За големината на нивата един от дизайнерите им казва скромно: "Първо и второ ниво, ако ги мащабираме до реални размери би трябвало да са по около сто-сто и петдесет квадратни километра! Останалите са по-големи". Но не големината им е важна.

Геймплеят има значение!

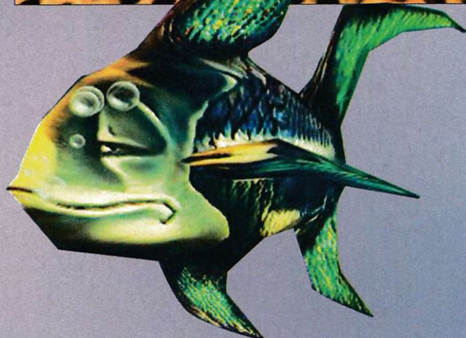
Кое да е от тях може да претендира за наградата "Level of the Millennium", ако имаше такава. Моят личен проблем беше шесто ниво, но с колективен труд и ум и заедно с Деси, го минахме за 2 вечери. Интересно направени, пълни с изненади и феномени и разни гадове и гадинки. Като стана дума за врагове съм длъжен да отбележа, че за мен те се делят на 3 основни, но условни вида – живи, като например Bottrocks, Ultrabottrocks, Shwang, Mantaray, Grunt & Co., не толкова живи с представители Samsmite и BadMax, едни светещи стрелящи топки и извънземноядното растение Kermit, което срещнах















на средата на първото ниво с Доктора. Това много условно. Но от която и група да са те, авторите са ги дарили с много интелект, страшен външен вид и уникално чувство за хумор. Няма да забравя как, докато се мъчех с Max да скачам по едни реещи се платформи, тумба извънземни, добре скрити под бронираното стъкло на корабчето си, викаха "Bravo!" на моите успешни опити и "У-у-у-у", на не толкова успешните... А и танцът, който трябваше да изиграя за да продължа по нивото, си беше ултрастранна идея (пак подсказах)... На домашните любимци също е обърнато необходимото внимание: малката, но полезна рибка Chuckleberryfin, спасяваща положението из едни подводни коридори (и това смятайте за подсказване). А и сферичния ѝ аквариум свърши работа...

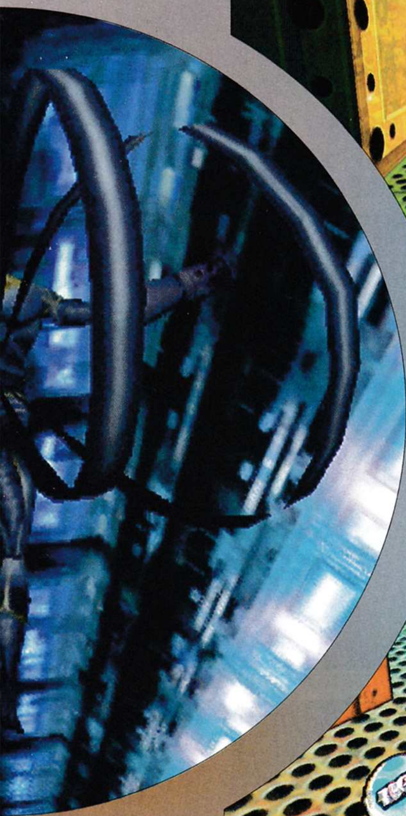


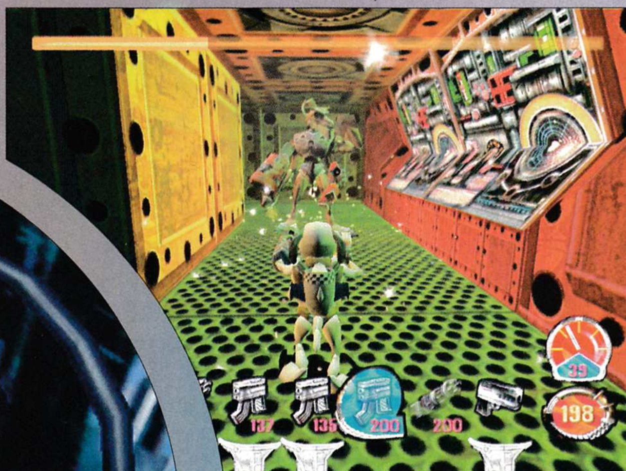
Освен че през цялата игра отървавате света от врагове, сюжет, изтъркан като подметка на просяк, спящ само и основно в Парка на Свободата, ви се налага да спасявате Kurt с Max, после Max с Доктора. Идея, която внася невиждана свежест и допълнителна тръпка.

Хващам се на бас, че човекът, правил клавишната подредба, е фен на Quake I, II или III – тя е едно към едно с най-популярната и удобна такава за този тип игри.

Графичната-звуковата част е също само за възхвала. Единственото задължително условие е да имате Open-GL карта. Оттук нататък колкото повече, толкова подобре, но бъдете













спокойни, дори ако сте с P200 и 32 RAM – играта ще тръгне на 640x480. А при колегата ми Дърпатов при 1024x768, 16-битов цвят и всички екстри кадрите са около 60!

Да живее TNT2!

Проблеми и с VooDoo чипсет не се споменаваха никъде. Менюто за пускане на играта е едно от най-културните, появявали се на бял свят: след като настроите всичко си има бутончето "Test Settings", което пуска деморежим, в който ви показва кадрите в секунда, ползването на процесора и други подробности, а при натискане на Esc дава и средна стойност. Има вградена поддръжка на Hardware TL и 3D Sound, така че ако имате TNT2 и SB Live!, се пригответе за дигитален оргазъм. Резолюциите са до 1600x1200, но за тях прочетох следното изказване на един форум за MDK2: "... А на моето PC при 1600x1200 MDK2 си върви като за световно, дава 54 кадъра...", а малко по-надолу беше споменато и PC-то: "... dual P III 550, 512 RAM, Asus TNT2 32 MB... I'm just a 3D artist..." Скромно нали?:))). Единственото, което се среща като проблем, е с 32-битовия цвят – кадрите падат главоломно, като акциите на Sega, но се работи по patch за целта и в момента, в който четете статията, би трябвало да е готов. Не можах да намеря приятел с Sega Dreamcast, за да пробвам как е там играта, но май е доста по-зле като визия и една и съща като геймплей. Разликата може би е, че за Sega има cheats, при PC – не, засега, но със Save Game е обратно. А най-интересното идва, когато решите да проверите как става играта за повече от един човек. Отговорът е :

Няма мултиплейър! Няма и да има!

Обаче ако питате мен не ми и трябва! Играта е прекрасна и без него. Аз лично съм за, а имайки предвид ерата на мултиплейъра и on-line игрите, това прави MDK2 още по-различна, уникална, приятна и изненадваща, направо да си го кажа:



Задължителна!

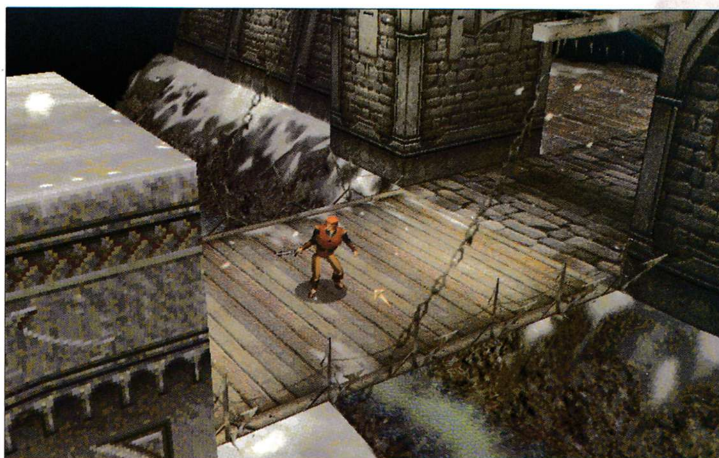
Поне пробвайте демото, но си заделете парите и за цялата игра още отсега. Стига да не страдаме от мултиплейър мания. И да си падаме по игри, пълни с екшън, fun и здраво мислене, жанр, за който аз мислех, че е умрял. Но не е за щастие.

P.S. Ех, ако и MDK3 излезе след около половин година, просто върхът!

Пеню Дачев

SoulbringeR

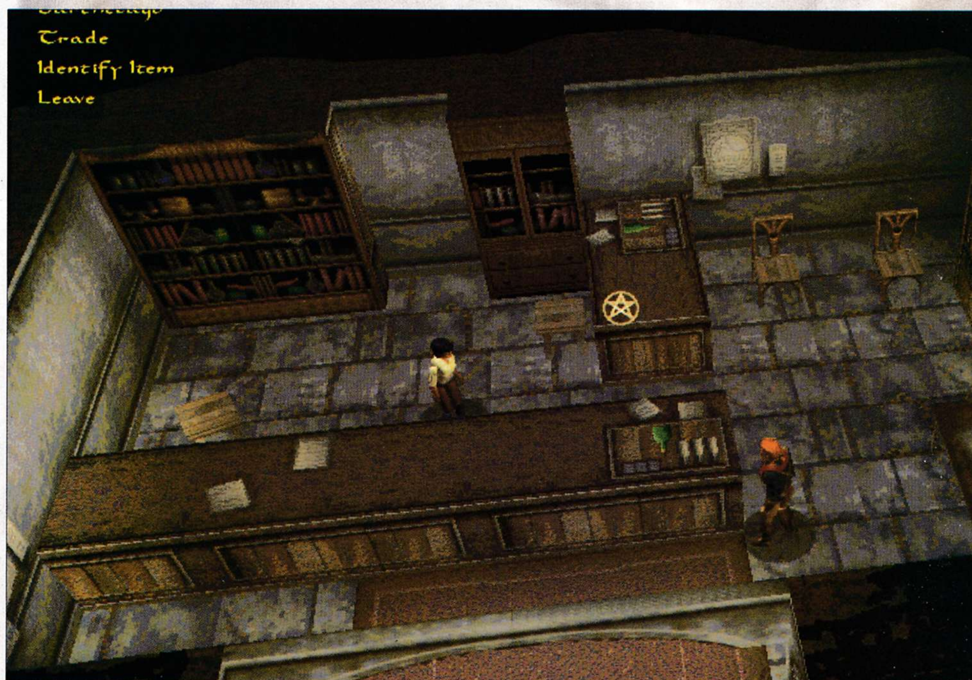
Първото ми впечатление от Soulbringer бе, че пак става въпрос за поредното Diablo и почти бях готов да претупам набързо и играта и статията. Второто ми впечатление бе свързано с необикновено добрата графика – бях прочел, че движенията на героя и NPC-тата за направени по технологията motion captioning (същата, която е използвана и за Tomb Raider и която е до голяма степен в основата на успеха на поредицата) и действително още в първия момент има cutscene, в която главният герой (вие) скача от лодка на дървен пристан – и това движение наистина беше много естествено и "човешко". Другото, което ме учуди, бе нетрадиционният интерфейс – наистина нов и невиждан никъде другаде и нямащ нищо общо с традиционния "point and click" метод на провеждане на битките. Всъщност именно новаторският интерфейс и ме подкани да обърна по-сериозно внимание на самата игра и да се задълбоча в подробностите. И постепенно се очерта много изненадваща картинка – като сюжет и като gameplay това се оказа НАЙ-ДОБРОТО RPG, което Interplay са пускали след Baldur's Gate.





Непривичният интерфейс ми отне няколко часа за разучаване и почти два дена, докато свикна с него... при това разучаване е меко казано – всъщност през първите два часа най-големият ми враг бяха собствените ми пръсти! Въпреки това за пръв път намирам RPG, в което можех свободно да се отпусна и да наблюдавам битките, които води героят ми и да ми бъде ЗАБАВНО! Да, именно забавно, защото както ще разясня по-късно, обикновено в играта движенията на вашия герой по време на битките се ръководят от компютъра и то в зависимост от показателите му и в зависимост от предварително зададените команди.

И понеже освен това стана въпрос за ръководените от компютъра персонажи и за така нареченото AI – за пръв път срещам игра, в която този проблем е толкова добре изпипан! Доста време отделих да си направя специални тестове – например избирах за героя си най-при-



ROLE-PLAYING GAME

графика	★★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★★☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★★½	

издател
Gremlin Interactive/Interplay/Infogrammes
www.interplay.com/soulbringer

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 4 MB 3D Video, 400 MB HDD

чудливи маршрути, дори трябваше да излезе от стая със затворена врата и да обиколи половината карта – установих, че стига да е възможно, той винаги намираше своя път и дори отваряше при нужда затворени (но незаключени) врати!

Ето сега малко и от сюжета на играта – страната Rathenna с бурна и интересна история и много магия – но магията е достъпна на малко хора. Тези, които имат потенциал да си служат с магията, се наричат warlocks и играят важна роля за живота на обикновените хора. Преди около 15 столетия магът (за по-удобно нека така да преведем думата warlock) Berek Silbermane заедно с петимата си другари обединява разпокъсаните племена на хората и създава голяма държава, обхващаща цялата територия на Rathenna. С помощта на магия Silbermane създава артефакта The Crown of Rule като символ на обединението на хората и пак с магия издига насред морето замъка Galdon Thor. Следващото използване на магията обаче е катастрофално – един от експериментите довежда до неочакван резултат – от друго измерение са призовани шест демона – The Revenants, които успяват да се вселят в телата на Berek Silbermane и неговите другари. Най-могъщият от демоните – Skorn се вселява в тялото на Sibermane и така започва епохата, наречена по-късно The Age of Strife.

Демоните управляват хората посредством трима свои наместници – the warlocks Horath, Talendrah и Thardolin. Всеки от тях е могъщ маг, но не достатъчно, за да оспори господството на демоните и освен това те са специалисти само в определен тип магии. Horath обаче успява да открие малко момче с необикновено голяма способност – Harbinger и тримата warlocks обединяват усилията си, за го укрият от демоните и да му предадат познанията си. В последната битка между Skorn и Harbinger замъкът Galdon Thor потъва в морето и с него изчезват и двамата бойци. Никой повече не чува нищо за Harbinger, но и демоните са прогонени и настава Ерата на Трите Империи, като мирът и разбирателството между тях се поддържат с посредничеството на могъщ warlock – кръвен наследник на Harbinger.

След смъртта на Horath обаче странни нещастия започват да преследват хората. Някои градове са разрушени от природни бедствия или са превзети от орди вампири и други undeads. Артефактът The Crown of Rule е откраднат, а последният warlock Tamaran изчезва безследно. Безследно изчезват и различните магически артефакти, създадени от Harbinger или отнети от демоните. И странно – замъкът Galdon Thor отново се показва сред вълните...

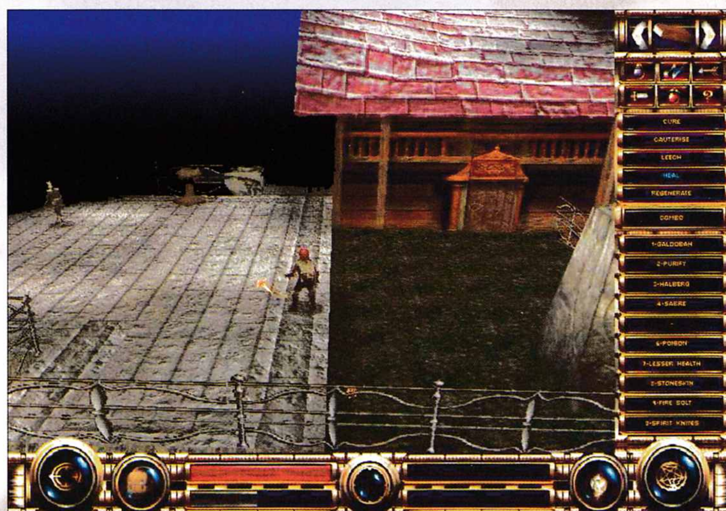
Настъпва ерата, която хората наричат The Years of Dusk. От миналите времена обаче остава преданието, че при голяма нужда отново ще се появи могъщ warlock, който да поведе хората за нови битки и нови победи срещу силите на злото.

Трябва да сте крайно недосетливи, ако вече не сте разбрали, че този бъдещ могъщ warlock е вашият герой... който обаче поне в началото (както във всяка подобна игра) изобщо не смята да се занимава със спасяването на каквото и да е било. Единственото му желание е да намери чичо си Andrus, най-близкият му жив роднина след скорошната смърт на баща му и ето

как бъдещият warlock слиза от лодката на пристана на малкия град Madrigal. Следва кратка раздумка с лодкаря, от която научаваме, че по неизвестни причини вече трета седмица слънцето изобщо не се е показвало (колко удобно за производителите – така изцяло се решава въпросът с големите открити пространства – няма нужда от fog или поставяне на изкуствени препятствия за ограничаване на обзора) и другото, което научавате е, че около Madrigal се навъртат разбойнически банди, които нападат пътниците и дори проникват и в самия град. Нашият герой е въоръжен с ножче, предназначено главно за рязане на кисели краставички, но какво да се прави – няма никакъв избор и трябва да се добере до Madrigal въпреки разбойниците.

Тук е време да се направи подробно описание на интерфейса – горе вдясно на екрана имате шест слота, които са маркирани като weapons, potions and scrolls, food and drinks, spells, missiles и misc (всичко, което не влиза в другите категории). С шестте клавиша page up, down, home и т.н. избираме за активен един от слотовете и с (+) или (-) сменяте различните предмети от съответната категория. Веднага под слотовете имате пет реда, в които са изписани възможните действия с активния за момента предмет. Тези възможни действия зависят от вашите способности, от самия предмет и/или от наличието на други предмети в inventory-то ви (очевидно не можете да стреляте с лък, ако не разполагате със стрели например). Съответното действие може да се извърши като "кликнете" по него с мишката или чрез клавишите Q, W, E, R и T (можете да използвате предметите и като отворите inventory-то си). ОБАЧЕ: Тези два способа са крайно неудобни по време на битка... и това е съвсем естествено, защото те не са предназначени да се използват по време на битка! Наистина можете да си приготвите активно оръжие – например меч, и да го използвате отново чрез клавишите Q, W, E, R и T, но това може да ви свърши работа само при по-елементарни сражения; основната идея е да се използват разположените долу вдясно десет възможни слота за съставяне на combo. В едно combo можете да включите всичко, с което разполагате, без никакви ограничения – например можете отначало да стреляте с арбалет, после да метнете защитна магия и след това да извадите меча си и да започнете да нанасяте повтарящи се сечащи удари с него (там има една гениална опция – looping point).









Можете да направите combo само за една или повече магии и изпиване на mana potion отвреме навреме или дори можете да направите combo само за изяждане на бут шунка:-). Въобще гледайте на combo-то просто като shortcut за всяко действие, което ви хрумне – и не само това – ако се окаже, че за даден противник нямате подходящо combo, можете в движение да си направите ново и веднага да започнете да го използвате (единственото забавяне е за евентуална смяна на оръжията). Една-единствена особеност обаче трябва да имате предвид – клавишите Q, W, E, R, и T работят винаги, докато combo-то може да се

активира само ако сте маркирали със стрелката "Up" (може да го направите и с мишката, но е много по-трудно) някакъв враг. И нещо много интересно – когато вашият герой изпълнява някакво combo, той не само извършва действията, които сте заложили, но и в зависимост от показателите си speed и combat автоматично се опитва да блокира противниковия удар иди просто да го избегне (dodge) – и всичко това е показано с много естествени и дори приятни за наблюдение движения.

Няколко думи за магията – в Soulbringer имаме пет типа магия – по една за всеки елемент – earth, air, water, fire плюс "spirit" магия. Особеното е, че всяка от тях можете да развивате само за сметка на съседната – т.е. използването и развиването на spirit magic води до намаляване на уменията ви във fire magic, и т.н. За сметка на това "свръх" натренираността ви в дадена област ви носи допълнителни облаги – от имунитет (примерно от fire magic) дори до "обръщане" на действието на магията – вместо да ви отнеме hit points изстреляният към вас fireball дори ще ви излекува – но цената пък е "свръхчувствителност" спрямо подценените елементи.

Можете да екипирате различни брони и да използвате различни оръжия, но имайте предвид, че всички екипирани брони и оръжия се изхабяват (с изключение на няколко артефакта) и вследствие на това първо намаляват ефективността си и, второ, след като преминат в стадий "ruined" съвсем лесно могат да се счупят и да ги загубите. Другата особеност, свързана с оръжията е, че те правят различен тип "damage" – crushing, slashing и piercing и някои от противниците са особено уязвими за даден вид damage, докато други пък са почти имунни към него, така че е добре да носите няколко различни типа оръжия и да си подготвите различни combo за различните врагове.

Последно – героят ви изпълнява куестове и трепе врагове и естествено трупа experience points и качва нива, като с всяко качено ниво получавате точки за разпределение между различните ви показатели: strength ви дава възможност да носите повече и да нанасяте повече damage на врага, speed – можете да се движите по-бързо и да отбягвате ударите по-често, combat ви дава възможност да нанасяте по-различни и по-ефективни удари с едно и също оръжие, да блокирате по-често и да пробивате по-често блоковете на противника, health – увеличава наличните ви hit points и повече точки, заделени за magic, ви носят повече mana и възможност да използвате повече магии от дадена spellbook (играта има общо тринадесет spellbooks с по четири или пет магии във всяка от тях).

И за съжаление типичните недостатъци – дребни бъгове, които са най-вече досадни и за които просто не си струва да губим място в списанието. Имаше и още нещо, което отначало приех за недостатък, но после май се оказа, че има защо да е така – героят ви не си променя външният вид, като го екипирате с различни брони, но пък се оказа, че го променя в зависимост от това, на кой етап от сюжетната линия се намира.

Като заключение – великолепно RPG, задължително за всеки, който харесва сериозните игри от този тип!

Генко Велев



The Devil Inside

Знаете ли какво ще стане, ако пуснете едно тежковъоръжено бивше ченге срещу тумба от озверели зомбита, а всичко това се предава на живо по телевизията, съпроводено от неспирните крясъци на екзалтираната публика и орда от сладникави манекенки? Ще се получи нещо, което адски много ще прилича на The Devil Inside, новото произведение на френската геймърска фирма Cryo Interactive. Тази игра е нещо, което определено ще се понрави на всички геймъри с афинитет към кървищата и хорър-жанра. Тя е нещо като

екшън-компилация между Tomb Raider и Alone in the Dark

В интерес на истината The Devil Inside е правен от същия екип, който доскоро работеше върху заглавия от поредицата Alone in the Dark. Програмистите изглежда са предпочели да обърнат гръб на гиганта Infogrames и да преминат към доста по-непретенциозната, но вероятно малко по-креативно настроена Cryo.

Макар че съдържа и някои съвсем дискретни елементи на приключенска игра, The Devil Inside си остава почти чистокръвен триизмерен екшън от типа third person view (гледна точка на страничен наблюдател). Това ще рече, че не само трябва да стреляте като изоглавен по разложени трупове и уродливи демони, но отвреме навреме се налага да събирате различни предмети и да решавате не много сложни пъзели. За разлика от Alone in the Dark обаче задачите са опростени дотолкова, че трябва да сте кръгъл идиот, за да не се сетите какво точно да направите...

За разлика от Tomb Raider пък няма да се налага да подскачате насам-натам като кенгуру и да се катерите по канари и сгради като алпинист. Главният герой в The Devil Inside е човек, който е стъпил с двата крака на земята, разчита предимно на своя пистолет CZ и няма никакво намерение да се прави излишно на акробат. Е, за сметка на това определено

ще си погърмите на воля

По принцип екшън-игрите с third person view винаги са създавали немалко главоболия на своите поклонници, тъй като в повечето случаи геймърът не може да се прицели като хората в най-уязвимите точки на своите душмани. Създателите на The Devil Inside обаче са решили въпроса с патакламата по един елементарен, но доста добър начин. Просто всички оръжия в играта вървят в комплект със специален лазерен мерник, който позволява бързо и прецизно прицелване във всеки един момент. По този начин ще можете хем да се радвате на вашия умерено симпатичен главен герой, хем ще можете да късате с изстрели ръцете и краката на своите вампирясали опоненти. Единственото оръжие, което няма лазерен прицел, е един изключително садистично изглеждащ банциг, който е заменил традиционната за повечето екшън-игри моторна резачка...

Като стана дума за главния герой може би е редно и да ви кажа най-после кой всъщност е той и за какво става дума в играта. Запознайте се с Дейв Купър, бивш детектив от полицията в Лос Анджелос и настояща звезда на калифорнийската кабелна телевизия WWW L@, която, както личи от нейното име, се предава директно по глобалната компютърна мрежа. Действието се развива някъде в началото на 21-ви век. Дейв е основно действащо лице в най-тиражираното телевизионно предаване The Devil Inside. Под мъдрото ръководство на медийния магнат Джек Дъ Рипър, който е нещо като

хорър-вариант на Къци Вапцаров

нашият човек трябва да разнищи серия от мистериозни престъпления "на живо" по телевизионния канал. Героят е изпратен в изоставено имение, което носи злокобното име Шедоу Гейт и според слуховете е обитавано







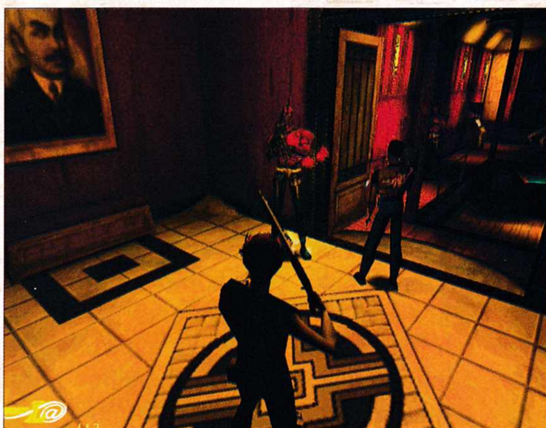
Action / Adventure	
графика	★★★★½
звук	★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател
Cryo Interactive / Gamesquad
www.cryo-interactive.com

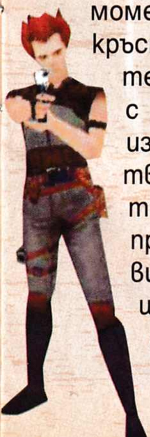
системни изисквания
Pentium 266, 32 MB RAM,
2MB 3D Video, DirectX 6, Win 96/98







от армия пъклени създания. Въпросните зомбита са решили да се поразходят насам-натам точно навръх Хелоуин, а Дейв трябва да се погрижи те да се върнат там, откъдето са дошли. Всяка стъпка на героя прилежно се филмира от оператор, който се грижи зрителите да не пропуснат най-зрелищните моменти от своеобразния кръстоносен поход срещу силите на мрака. А ако човекът с камерата започне да ви изнервя със своето присъствие, можете просто да му теглите куршума, без да се притеснявате за последствията. :-) Малко след това ще откриете, че WWW L@ определено не страда от недостиг на работна ръка... Все пак "шоуто трябва да продължи", както би казал Фреди Меркюри... :-)



Оттук нататък The Devil Inside се превръща в една почти неспирна кървава баня. Нашият бивш полицай, който след напускането на правоохранителните органи прилича повече на гангстер от улична банда, започва безмилостна сеч на зомбитата. Навсякъде хвърчат ръце, крака, глави, се леят водопади от кръв. Касапницата е прекъсвана единствено от постоянните подмятания на ужасени хора от публиката, тъповатите напътствия на водещия Джак Дъ Рипър и, разбира се, задължителните прекъсвания за реклами.

Хари Гримс и 40-те разбойници

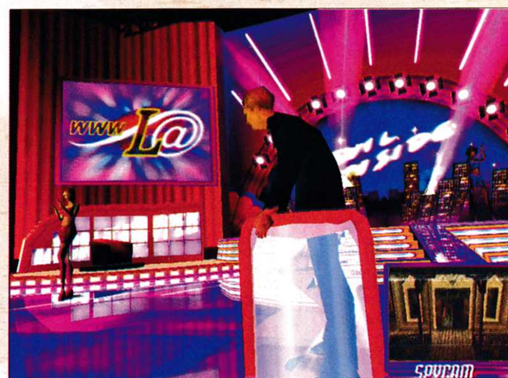
В хода на действието ще откриете, че вашите опоненти всъщност са духовете на избягали от Ада банда престъпници, които по една или друга причина са били екзекутирани. Техният лидер Хари Гримс отива на електрическия стол през 1998 година, но някак си успява да излъже самия Сатана, че е невинен и да се спаси от пъкъла заедно със своите последователи. В последствие Дяволът осъзнава своята грешка и започва трескаво да мисли как да върне бандюгите в преизподнята.

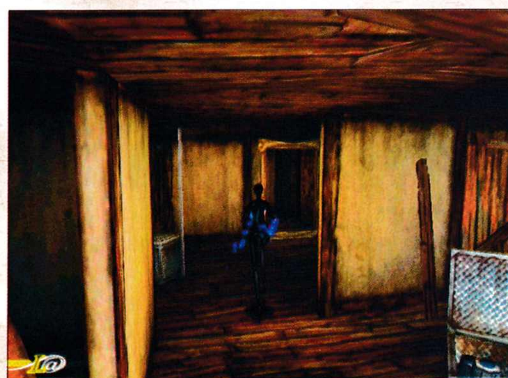
В миг на просветление той също решава да използва услугите на Дейв. Експолицаят получава специален дар от господаря на отвъдното – отвреме навреме може да се превръща в демон. Малката подробност е, че въпросният демон всъщност е от женски пол, нарича се Дева и с някои уговорки може да се приеме, че е доста секси. Пъклената мадама може да изтръгва душите на ликвидираните зомбита и ги праща обрано в някой добре подгрян адски казан. За разлика от Дейв, Дева не използва огнестрелни оръжия, а смъртоносни магии, които имат неприятното свойство да се самонасочват към най-опасния противник. За всяка изтръгната душа героинята получава някаква екстра – допълнителна енергия, нови заклинания и т.н...

В хода на действието има и още неочаквани обрати. Кашата става пълна, когато в шоуто се навира репортерка от конкурентния научен телевизионен канал. Русокосата Анджелина изненадващо изниква насред имението Шедоу Гейт с явното намерение да направи на пух и прах The Devil Inside и неговия продуцент Джак Дъ Рипър. Според журналистката всичко в шоуто е абсолютна мистификация. За зла участ Анджелина е принудена да се запознае "на живо" или по-скоро "на мъртво" със зомбираните обитатели на Шедоу Гейт. Медийната звезда бързо попада попада в лапите на Хари Гримс и неговата банда. Налага се Дейв да спаси и нея, ако не иска рейтингът на шоуто да се срине като мавзолей след акция на Бакърджиев... :-)

"... А какво ще се случи накрая, ще научите при следващата ни среща", би казал в такъв момент Педя-човек, лакът-брада. Но понеже досега си говорихме за футуристичната телевизия WWW L@, а не за тъпата програма на Канал 1, ще ви кажа само едно нещо – ако си падате по ужасиите и черния хумор, The Devil Inside би трябвало да не ви разочарова.

Момчил Милев





UEFA MANAGER 2000

Независимо от невероятното жанрово разнообразие и ясно очертаната тенденция към размиването на стиловете в света на PC-игрите, спортните симулации останаха сравнително непокътнати. Когато стане дума за компютри и футбол, повечето феноve на най-популярната игра веднага се сещат за серията от продукти на EA Sports, но много малко са тези, които се осмеляват да посегнат към икономическите симулации, посветени на тази тема. Това е обяснимо, особено като се има предвид, че доскоро тези игри изглеждаха, звучаха и се играеха безкрайно скучно. Това отблъсна тези, които вместо да прескачат от меню в меню и да се ровят из таблици, пълни с цифри, предпочитат действието и динамиката в играта. Тези настроения са все още актуални сред BG-геймърите, но по широкия свят игрите от този вид се радват на завидна популярност. Вероятно затова френският гигант в света на развлекателния софтуер Infogrames включи в каталога си симулацията, посветена на футбола в Европа през сезона 1999/2000.

UEFA Manager 2000 е игра, лицензирана от Европейската футболна федерация и в нея ще намерите всичко стойностно от еврофутбола през настоящия сезон. За да избегнете излишни разочарования, още отсега искам да отбележа "малко" неприятния факт, че българските отбори просто не са влезли в полезрението на създателите на играта. Причините за това са повече от ясни. А те са най-вече в нивото на българския футбол, представянето на нашите отбори на евротурнирите и на първо място количеството легални копия от една подобна игра, които биха се продали на нашия пазар. И така просто забравете идеята да се вживеете в ролята на мениджър на някой нашенски отбор. Още повече, че едва ли някой ще е в състояние да обясни и да симулира компютърно странните методи за спечелване на шампионска титла у нас. Ако все пак се намери талант, който да се справи с тази нелека задача, то тогава играта щеше да прилича на всичко друго, но не и на спортна симулация.

UEFA Manager 2000 далеч не е чисто икономическа симулация. В нея ще имате възможността да вникнете в почти всички аспекти на мениджмънта в съвременния футбол и то сред тимове от водещи футболни сили като Англия, Белгия, Германия, Испания, Италия, Португалия, Франция и Холандия. Ваше основно задължение ще бъде да се занимавате с цялостното развитие на тима, който сте поели да управлявате. Трябва да знаете, че ръководството на един съвременен футболен отбор се доближава до това на средноголяма фирма. Вашите отговорности включват както чисто спортно-технически компоненти, така също и всичко, свързано с финансовата и инвестиционна политика на клуба, управлението на човешките ресурси, селекцията и какво ли още не. Това го има и в други игри, посветени на тази тема, но тук ще се сблъскате с един изключително балансиран, гъвкав и увлекателен геймплей, съчетан с добре оформен и интуитивен интерфейс, който (за разлика от този в Championship Manager 99/00) едва ли би затруднил дори и тези, които за първи се докосват до спортно-икономическа симулация. За да вникнете по-бързо и неусетно в начина за боравене с менютата, авторите са предвидили много ефективно помощно меню, което по подразбиране е включено. Така още със стартирането на играта веднага ще получите пълната необходима информация и конкретни указания какво да правите с по-нататък. Колкото по-бързо свикнете с използването на някои от "бързите" клавиши, толкова по-лесно и неусетно ще вървите напред в играта. Най-хубавото е, че цялата иначе скучновата дейност по управлението на тима се разнообразява от възможността да наблюдавате мачовете на вашия тим в реално време, като при това можете да избирате вида и гледната точка на камерата, която ще следи действието на терена.

Можете да тръгнете по три различни пътя: Първият вариант на играта е и най-сложен. В него ще трябва да започнете от нулата, да намерите клуб, който да търси порядъчно неопитен, нископлатен мениджър и да е склонен да наеме точно вас за тази роля. Както и сами можете да се досетите това едва ли ще бъде клуб от класата на Милан, Реал Мадрид, Манчестър Юнайтед или Байерн Мюн-



ФУТБОЛЕН МЕНИДЖМЪНТ

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

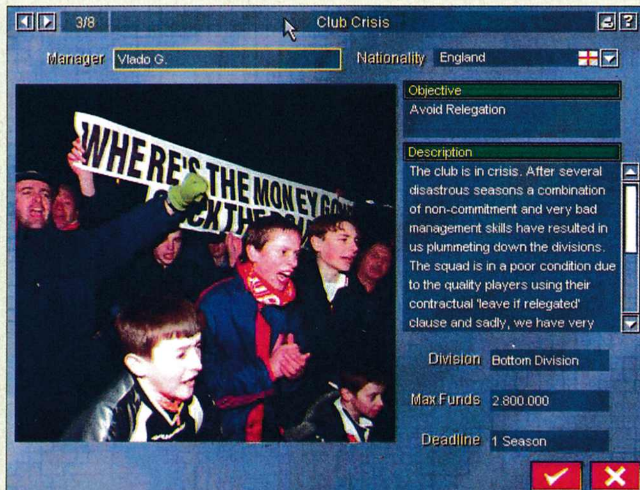
PC CD ROM

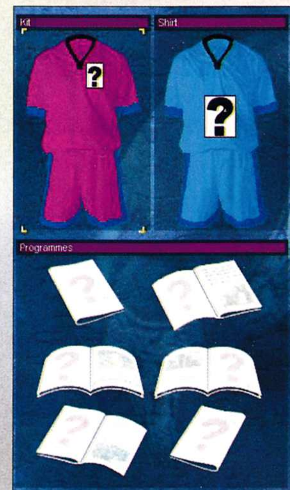
издател

Infogrames www.de.infogrames.com/games/uefa_manager

системни изисквания

Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 1 MB Video RAM, Windows 95/98/2000







хен. Най-вероятният отбор, желаещ да купи вашите съмнителни мениджърски способности, ще бъде някое аматьорско тимче със скромен бюджет. Това ще бъде вашата отправна точка по пътя към големия футбол и още по-големите пари. Тази форма на игра е най-дълга, трудна и за по-нетърпеливите досадна, но пък за сметка на това се доближава най-много до истината в този бранш и така ще станете бързо наясно с това, как се гради отбор и се прави лична кариера.

След като преминете през Career и попаднете в така наречения Game ще разберете ползата от всичко, което вече сте усвоили. Тук попадате директно в елита на футболна Европа. На ваше разположение са мениджърските места в първа и втора дивизия на футболния шампионат на държавите, които вече ви изброих. Ако решите да застанете начело на някой по-непретенциозен отбор, ще имате сериозни проблеми с финансовото състояние на клуба и селекцията, с която разполагате, но за сметка на това пък претенциите към вас от страна на управителния съвет ще бъдат много по-ниски. В случай, че станете мениджър на някой от европейските грандове (както постъпих аз, сменяйки моментално Ван Гаал в Барселона) ви очаква стабилно финансиране, качествени играчи, но и много високи претенции от страна на феновете и собствениците на клуба.

Смисълът на Scenario – третата игра в UEFA Manager 2000 е повече от ясен. Авторите са се постарали да предложат осем конкретни проблема, за които вие като мениджър трябва да намерите най-бързото и ефикасно решение. Те се отнасят до това да спасите тима от изпадане, да се класирате в челната шестица, да вкарате в касата на клуба определена сума пари или просто да спечелите местния шампионат и Шампионската лига. За да постигнете това, на разположение ще имате определени финансови и човешки ресурси. От вас се иска само да ръководите клубните дела по най-ефективния начин така че да изпълните мисията, за която сте наети.

Всичко, казано дотук, вероятно ви изглежда елементарно, тъй като трябва да направите едно-единствено нещо – да напълните касата на клуба, но на практика нещата са доста посложни:



Приходите на един футболен клуб идват по няколко основни линии. Това са договорите за реклама и спонсорство, търговската дейност на клуба и приходите от трансфери на играчи. Вашата задача е да ръководите и контролирате цялата тази дейност. Ако обаче не сте наясно по тези въпроси, можете да упълномощите някой от компетентните ви служители да върши тази дейност вместо вас. В основата на финансовия успех стои преди всичко доброто представяне на вашия тим. И ако финансите можете да поверите на вашите счетоводители и бизнес-експерти, то е задължително спортно-техническата дейност да бъде едно от основните ви занимания. В това се включва селекцията, тренировъчният режим на отбора, подреждането на стартовия състав, тактическите схеми и конкретните указания по време на мачовете. Тук е необходимо да се спазват няколко основни правила. Особено важно е да използваме играчите в най-добра форма за всеки мач. В никакъв случай не бива да допускаме подценяване на съперника и да изваждаме на терена Б-отбора, тъй като това може да ви поднесе някоя особено неприятна изненада. Друго много важно правило е да познаваме качествата на всеки от вашите футболисти и при подреждането на стартовия състав да поставите всеки на позицията, където е най-силен. За да са ориентирате в това, ще ви помогне персоналната оценка от 1 до 100 за всеки играч, която, в случай че не спазите това правило, веднага пада надолу. А не бива да се забравя, че освен радост за феновете, футболните звезди са стока и то доста скъпа, която е хубаво да бъде продадена с печалба.

UEFA Manager 2000 не е от игрите, които ще грабнат вниманието на почитателите на класическите футболни симулации. Няма да останат очаровани и тези, които смятат да убият малко време като се правят на мениджъри, тъй като това е игра, която иска много време и повече от прилични познания върху събитията, правилата и личностите в съвременния футбол.

Владо Георгиев

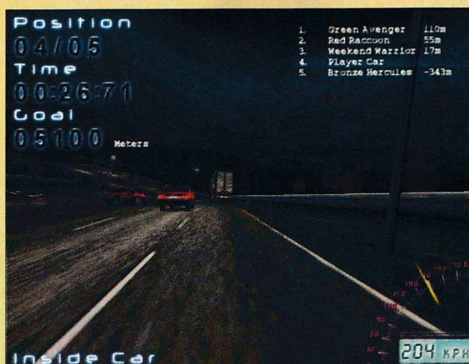


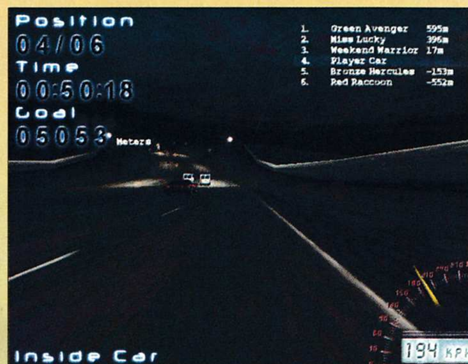




MIDNIGHT RACING









Понякога разни малки фирми успяват да сервират големи изненади на геймърите. Midnight Racing на Bright Star е поредното доказателство за това, че една добра автомобилна игра може да се появи и от нищото без никакви предварителни анонси и хиляди preview-та по големите страници в Интернет.

Още по-забавно е, когато след инсталацията видите, че цялото удоволствие заема и само някакви си 50-60 MB на твърдия диск. След като пуснете и играта всякакви следи от първоначалния скептицизъм, свързан с размера и световнонеизвестния производител, бързо ще се изпарят. Midnight Racing предлага почти само приятни емоции. Първата е свързана с графиката. Честно казано, аз гледах с увиснало чене това, което се появи на монитора. Авторите на графичната система заслужават сериозни поздравления за своето постижение, защото тяхната творба

не отстъпва почти по нищо на Need For Speed: Porsche Unleashed

Звукът също е на добро ниво, а музикалният съпровод подтиква към слушане на мелодиите дори когато не се занимавате със спечелването на поредното състезание.

Сега е време да видим и какво точно се предлага в Midnight Racing. Самото заглавие подсказва, че това е екшън рали, което е пренесено изцяло през нощта. Това хрумване на авторския екип има две сериозни предимства. Първото е, че всеки шофьор винаги е изпитвал особена тръпка от нощното каране, а второто е, че по този начин на екрана не се вижда особено много от околната среда и по този начин могат да бъдат спестени бая полигони от трасетата, което пък освобождава допълнителни мощности в 3D-ускорителя. Същите обаче не са използвани за намаляване на системните изисквания, а за доста по-приятни неща :-) С чиста съвест мога да заявя, че автомобилите в Midnight Racing са едни от най-детайлираните, които са правени някога досега. След всеки сблъсък по тях

остават видими щети,

които също са изобразени с немска педантичност (програмистите на играта все пак са германци). Сериозно е наблегнато и на светлинните ефекти, които са сред най-добрите, правени досега. След като се нагледате на визуалните благини ще видите, че играта предлага доста неща и като геймплей. Броят на пистите е 30, а по тях ще можете да препускате с общо 16 различни суперколи.

На тема състезания за съжаление няма да откриете нищо сензационно. Освен arcade режим, където може де се пробвате на всички трасета с всеки автомобил има и шампионат, в който се борите за титлата "Най-добър нощен шофьор". Това обаче е всичко. Няма и следа от екстри като популярните гонитби с ченгетата или пък career mode. Все пак това някак си се преживява, защото играта предлага достатъчно разнообразие, за да ви задържи продължително време пред мониторите.

Въобще Midnight Racing е една изключително приятна игра, която ще се хареса на феновете на жанра. Ако спадате с тази категория, купувайте без да се замисляте – няма да съжалявате :-)

Никола Дърпатов

ARCADE RACING

графика ★★★★★
звук ★★★★½
геймплей ★★★★
общо ★★★★½

PC CD ROM

издател
Bright Star
www.brightstargames.com

системни изисквания
Pentium 2 300Mhz, 32 MB RAM, 3D Video Card

STAR CONTROL: TIMEWARP

Хей, чакайте – не бяхме ли писали вече ретро за Star Control? Не се притеснявайте – съвсем не са ни се свършили хубавите стари игри, та да започнем ги минаваме втори път. Работата е там, че мястото на тази статия може би не е точно в рубриката "ретро", но с абсолютна сигурност не е и в никоя от останалите ни рубрики. Става въпрос за "клонинг" на име Timewarp – съвременен римейк на култовия Star Control, правен от фенове и за фенове. Може би единственият паралел в PCMania е OpenGL Doom, който ви представихме преди няколко броя в същата тази рубрика.



Как се натъкнах на Timewarp?

Тук щях да ви разкажа една много красива и поучителна приказка, но след като ме скастриха, ще бъда лаконичен. Наскоро се случи така, че преиграх SC2 и тръгнах да ровя в мрежата за информация относно евентуална четвърта част на сагата (която бе официално обявена, но явно така и няма да види бял свят). За моя изненада открих, че не съм единственият жив фен на StarControl – тя е обезсмъртена в безброй много четвърти части. Великата игра не е забравена, все още се поддържат десетки фенсайтове, съществува и Star Control Webring. И докато Accolade остават глухи за безбройните молби и петиции на феновете относно създаването на четвърта част на сагата (и то от авторите на SC и SC2, които нямат нищо общо с посредствената SC3), много от най-запалените SC-маниаци са взели нещата в свои ръце и са започнали да правят "клонинги" на оригинала. Поначало всичките тези заглавия са абсолютно некомерсиални и ентусиазмът е основна движеща сила при създаването им. Освен това повечето от тях са open-source и всеки е свободен да ги модифицира и моделира по свой вкус.

Интересното е, че Timewarp още е в процес на разработка и макар че можете да си изтеглите работеща версия, не трябва да забравяте да проверявате честичко за ъпгрейди. Играта пресъздава melee-то на SC2, като са включени всички кораби от оригинала. Позволени са всякакви модификации, така че на практика, ако имате желание, можете да си създадете съвсем нов флот, съставен от ваши творения (но не се заблуждавайте – те едва ли ще бъдат по-сполучливи от оригиналните). Клонингът има версии за DOS, Windows и Linux, но като че ли само първата от тях е достатъчно дебъгната за нормална игра, а другите две "забиват" постоянно. Ако вашата операционна система е Windows 9x, няма да имате проблем с пускането на досовската версия и можете да забравите за scpwin.exe, но потребителите на Windows NT ще трябва да се примирят с бъгавия вариант. Графично Timewarp изглежда много по-добре от оригинала, макар че и тук се забелязват дребни несъвършенства, което е съвсем естествено за любителска игра, правена в домашни условия и при това недовършена. Все пак имаме режим 640x480x16M, плавно скалиране на перспективата, плавно завъртане на корабите... Все неща, които до болка липсваха в оригиналното меле на SC2 (което без друго трудно ще подкараме на съвременните операционни системи). Звуците и музиката от оригиналната игра са запазени напълно. Въведен е и вариант за мрежова игра. За съжаление AI-то на компютърния опонент е направо трагично зле, а и някои от корабите не са съвсем акуратни копия на оригиналните (не всички параметри са налучкани правилно, но това можете да си го поправите с подходящите настройки). Аз лично много се зарадвах на Timewarp и с интерес ще следя развитието на проекта и ще очаквам следващите версии.

На диска сме се постарали да включим актуална версия на Timewarp с последен ъпгрейд, както и програмата keys.exe от оригиналния SC2, която можете да използвате, за да откриете конфигурация от клавиши, с която не се получава "блокиране". За последните новини около Timewarp или ако се интересувате от други клонинги на SC (а те са десетки), можете да посетите *www.star-control.com*.

Боян Спасов

COMANCHE VS HOKUM



Забелязвали ли сте, че всички авиационни симулатори страдат от един основен порок – противниковите бойни единици обикновено са доста грубовати и недодялани, независимо колко детайлно е моделирана вашата летяща военна машина. В повечето случаи вражеските самолети, вертолети, танкове, кораби, пехотни част и наземни съоръжения са просто щрихирани, колкото да може се разбере за какво иде реч.

Comanche vs. Hokum е може би една от първите игри, където тази порочна практика е почти напълно преустановена. Всичко в този нов вертолетен симулатор е нарисувано така, че да накара геймърския дъх да спре. Всички бойни единици в тази игра са моделирани с едно и също качество, независимо от това дали са съюзнически или вражески, дали са управлявани от жив човек или от компютърно симулиран изкуствен интелект.

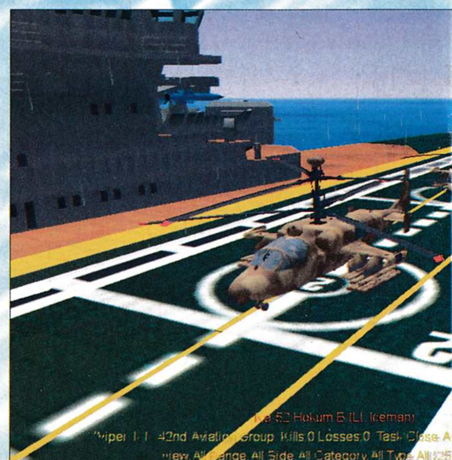
Най-впечатляващото нещо в играта обаче са пехотинските бойни части. Първия път, когато ги видях, си помислих, че имам халюцинации. В повечето симулатори хората са представени като грозноватни човечета, които наподобяват пионки за игра на "Не се сърди, човече". Насреща ми обаче се изправиха бойци, които по качество на графиката спокойно могат да съперничат на командосите от Half Life например. И американските морски пехотинци, и съветските солдати в Comanche vs. Hokum са оборудвани в пълно бойно снаряжение – камуфлажни униформи със съответните национални символи, кевларени или чугунени каски, автомати М-16 и "Калашников", зенитни ракети "Стингър" и "Игла", раници, манерки, кубинки, маскировъчни шарки по лицата или казано с други думи – с всичко, необходимо за водене на война... Най-забавната част обаче започва, когато скучаещите от липса на екшън войници започнат да се чешат по задниците с прикладите на своите автомати или пък да си бъркат в носа. :-)

И все пак нека да се върнем на самата игра. Comanche vs. Hokum е продължение на класическия вертолетен симулатор Apache vs. Havok. По отношение на геймплея двете игри почти напълно се припокриват. Съществената разлика е в качеството на графиката, сериозно подобрения изкуствен интелект на бойните еденици и във факта, че управлявате най-съвременните хеликоптери, създавани до момента. Един срещу друг се изправят "невидимият" вертолет RAH-66 Comanche, който е на въоръжение единствено в амриканските ВВС и руския му съперник Ка-52 Hokum, наричан в своята родина с далеч









графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател
Razorworks/Empire Interactive
http://www.razorworks.com/

системни изисквания
Pentium 266, 64 MB RAM,
Windows 95/98, DirectX 7

СИМУЛАТОР

по-живописното име "Алигатор".

Създателите на този симулатор са се постарали да ви накарат да се чувствате така, сякаш наистина се намирате в на борда на боен хеликоптер. Кабините на вертолетите са моделирани до найдребния детайл и са абсолютно триизмерни. Всички клавиши, лостове, дисплеи и уреди във вашия хеликоптер са напълно обемни и изглеждат така, сякаш са част от истински Comanche или Hokum... А ако обърнете главата си на една страна, веднага ще забележите, че не сте единственият човек в кабината. Ще откриете, че вашият втори пилот не само е нарисуван убийствено, но и върши доста полезна работа. За разлика от повечето симулатори, той не седи като грубо издялана каменна статуя, а постоянно натиска клавиши, дърпа ръчки, гледа през лазерния далекомер, прихваща цели, уведомява ви за тактическата обстановка и хода на бойните действия, изобщо се държи като един истински въздушен ас. А ако искате, можете да заемете мястото на ко-пилота и да изпълнявате всички негови функции, докато компютърът се движи за управлението на вашия хеликоптер. Това е и най-добрият начин да се видите отстрани, а това, уверявам ви, наистина си заслужава...

Както и в Apache vs. Havoc действието на самата игра е представено под формата на три динамични кампании. Те ще ви отведат на територията на Ливан, Тайван, Саудитска Арабия и Йемен. Това ще рече, че всички бойни единици си воюват самостоятелно по целия фронт, независимо от това дали се намесвате или не. В зависимост от вашето желание можете да се намесите на едно или друго място на бойното поле и с това да повлияете върху хода на войната. Съществената разлика в сравнение с Apache vs. Havok обаче е, че не трябва да използвате само вертолетите от точно определена база, а имате право да седнете в кабината на всеки Comanche или Hokum от вашата бойна авиация. Освен това играта позволява към нея да се "прикачат" вертолетите и мисиите от стария симулатор. По този начин получавате достъп до още три кампании и два хеликоптера, които този път вече са префасонирани с новия графичен енджин на Empire Interactive и Razorworks.

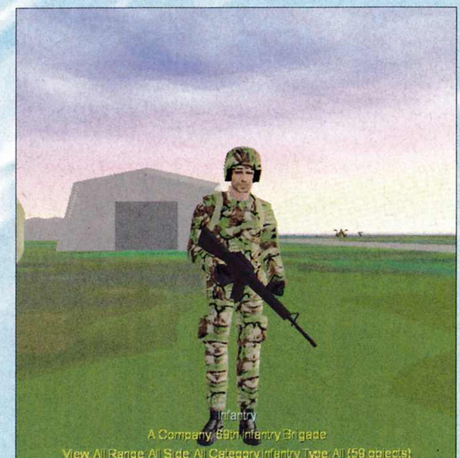
Самият геймплей на Comanche vs. Hokum е отличен, но не се различава кой знае колко от останалите игри от този тип. Малко дразнещо е, че създателите на играта съзнателно са занижили техническите характеристики на вертолетите Hokum, вероятно за да ги направят равностойни на американските бойни машини. Далекобойността на противотанковите ракети "Вихър" например е намалена до 8-10 километра, скоростта им определено не е свръхзвукова, както е в действителност. Обхватът на радарите на Ка-52 пък е ограничен до 6 километра, което от военна точка е направо смешно. По всичко личи, че хората от Empire Interactive и Razorworks не са пропуснали да проявят съответната доза американски патриотизъм. :-)

Всъщност Comanche vs. Hokum е един отличен симулатор, който за жалост не съдържа много нови идеи. Както при повечето хеликоптерни симулатори сюжет почти липсва и нещата са сведени до леко еднообразни военни действия, които в един момент могат да ви поомръзнат. Като се абстрахираме от наистина бомбастичната графика, сериозно подобрения изкуствен интелект (и неминуемите в такива случаи по-високи хардуерни изисквания към компютрите на геймърите) , играта е просто ъпгрейднато повторение на предишните симулатори, създадени от Empire Interactive.

Морган Кроу

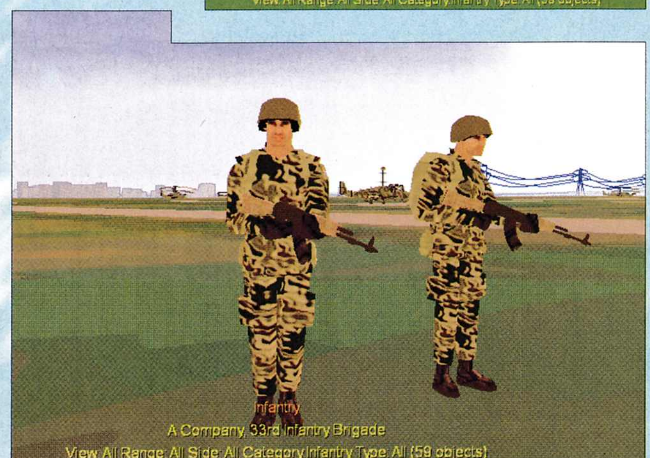










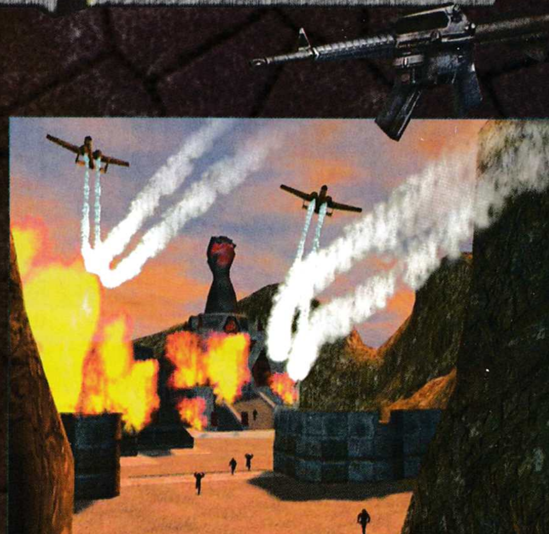


Command & Conquer Renegade

Няма никакво съмнение, че сериите Command & Conquer претърпяват неизбежна еволюция. Red Alert беше с по-добра визия от Tiberian Dawn, Tiberian Sun и Firestorm въведоха перфектна симулация на триизмерна графика, но чрез C&C Renegade Westwood за първи път ще представят на геймърите битката между GDI и NOD в съвършено нова (истинска) 3D-перспектива. С други думи, Renegade ще бъде 3rd person shooter с главен герой командото от оригиналния C&C, който придоби завидна популярност сред играчите и беше интерпретиран в Red Alert (Tanya) и Tiberian Sun (Ghost Stalker). С този мускулест тип от контингента на GDI, специалист в боравенето със снайпер и експлозиви C-4, ще трябва да преминете през 12 нива и да се справите с фанатиците от братството NOD. Юнаците от Westwood категорично отказват да разпространяват историята на играта за момента, но все пак се намират и такива, които не могат да си държат езика зад зъбите. Пълната история не е известна за момента, затова ще ви запозная само с наличните елементи от нея.



Цялата дандания започва с отвличането на видния учен Dr. Ignatio Moebius. Тези, които си спомнят сюжета на Tiberian Dawn, знаят, че този перко беше експерт в областта на физиката, генетиката и химията, а също така единственият, който има някаква що-годе научно обоснована представа за минерала Тиберий и въздействието му върху живата и неживата природа. Разузнаването на GDI свързва въпросното отвличане с терористичната организация Black Hand, която работи за NOD. Тъй като скоро след изчезването на Moebius започват редица генетични експерименти, ръководени от самия лидер на братството Kane, GDI решава да отвърне на заплахата. За извършване на ответните действия е нает Nick Parker, по прякор Havoc, който всъщност е познатият ни, доскоро безименен командо. Историята ще бъде представяна с помощта на междинни филмчета след всяка от мисиите, но за разлика от останалите C&C игри, те няма да са предварително рендвани, а ще използват в реално време специално създадения за Renegade енджин, който ще позволява изобразяването на обширни региони, сенки в реално време, динамично осветление и какви ли не благини за очите. С напредването в играта ще се запознаваме с доста, познати и досега неизвестни ни персонажи, като



генерал Raveshaw (ръководителя на шпионския отряд на NOD), безскрупулния атентатор и командо на NOD - Mendoza. От "своите" най-отгоре в йерархията стои командващият офицер Adam Locke, а незаменим помощник ще се окаже сексапилната Sakura

оглавяваща разузнавателните части.

Едва ли за когото и да било ще е възможно да води война сам, без помощ и подкрепления. Повечето от гореизброените герои ще доставят важна информация на главното действащо лице Havoc, но най-ценната подкрепа ще бъдат купищата от мощни оръжия и военни машини.

Несъмнено по-голямата част от тях няма да са изненада за почитателите на C&C. Изброяването ще започна с бойния



нож (символичния аксесоар на командосите), който ще бъде най-безшумното средство за поваляне на врага. Използването му ви гарантира ефективно премахване на вражески войници, но при него има един не малък недостатък, а именно близката дистанция за атака.

През по-голямата част на играта, особено в началото, ще можете да разчитате предимно на своя 9 милиметров пистолет. Той едва ли ще ви свърши работа срещу тежкобронирани танкове и добре укрепени сгради, но затова пък нивата ще изобилстват от муниции за него. Ако мисията ви го изисква, можете да му поставите заглушител и така да останете незабелязани... за известно време. С M-16 assault riffle ще ликвидирате нелицеприятните NOD-овци от голямо разстояние. Тази пушка дори има два варианта на действие, троен откос и автоматична стрелба. M203 assault riffle се основава на M-16, а разликата е в прикрепения гранатомет. Също с два варианта на стрелба, полу- и напълно автоматичен. Гранатите се изхвърлят на голяма дистанция и поразяват както пехотата, така и машините. Снайперът беше оръжието, което открояваше командото от останалите единици в Tiberian Dawn. Основното му преимущество е в разстоянието, от което може да се използва с хирургическа прецизност и то без да се занижава полезното му действие. Едно от новите попълнения в колекцията от оръжия в Renegade ще бъде експерименталният tiberium gun, който

ще изстрелва буци токсична тиня

изгаряща всяка органична материя, до която се докосне. За унищожаването на масивните танкове и добре укрепени постройки (SAMs, Power Plants) ще ви е необходимо нещо повече от пушкало с куршуми. Тук е мястото да спомена за базуката, известна още като rocket launcher. Тя със сигурност ще ви освободи от досадните хеликоптери на NOD и ще ви помогне да отстраните противовъздушните установки, които от своя страна ще ви осигури периодични подкрепления под формата на air strike. Не мога да си позволя да пропусна експлозивите C-4. Havoc ще може да ги залага по един или няколко в сгради или да ги прикрепя към спрели танкове и да извършва детонацията дистанционно във всеки удобен за него момент.

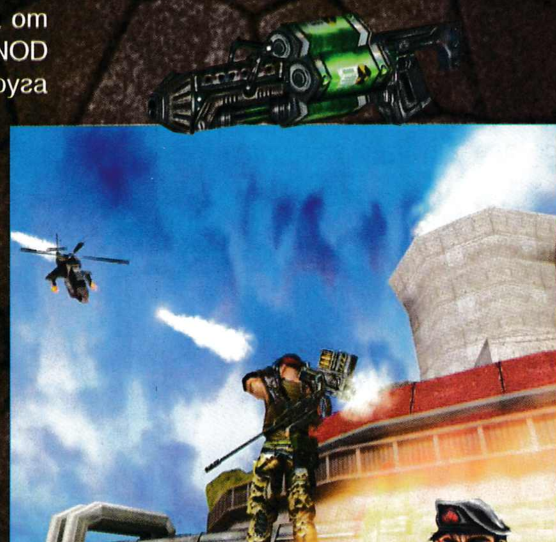


Да се върнем към геймплея! Renegade ще бъде предимно екшън игра, в нея ще присъстват повечето от основните стратегически елементи на заглавията с име C&C. Например разрушаването на казарма (Hand of NOD) осезаемо ще намали притока от атакуващи ви войници. Изкарването на електроцентрала извън строя пък ще прави строенето на сгради и танкове по-бавно за врага. Ако разчистите региона от харвестърите, ще оставите NOD без финансови средства. От друга страна, премахването на всичките SAMs е достатъчна предпоставка за нахлуването на приятелски самолети, които съвсем необезпокоявано ще сипят напалмови бомби върху сградите и членовете на братството. В много от мисиите ще се изисква нещо повече от припкане из нивото и хаотична стрелба по всичко, което мърда. Например времето на моменти ще ви притиска и ако искате да стигнете до отдалечена точка по-бързо, ще се наложи да се повозите на богатия набор от мобилни машинки. Интересното е, че всичките те са ни добре известни: Recon bike, Dune buggy, Humvee, Medium tank, Flame tank, Mammoth tank, дори ще ви се предложи възможност да управляваме Harvester и да летите с Orca! Познаването на Tiberian Dawn ще е от полза дотолкова, доколкото ще знаете предимствата и недостатъците на всяка от единиците. Според създателите от Westwood

Renegade ще е самостоятелно заглавие

и въпреки немалкото си допирни точки със стратегическите заглавия от поредицата, новите геймъри няма да изпадат в недоумение и не би трябвало да имат проблеми с успешното завършване на играта.

Иван Георгиев





EMERGENCY RESQUE FIREFIHTERS

Wizardworks – Тази фирма винаги е била синоним на нетрадиционното в света на игрите. Преди време именно тя превзе за месеци класациите с Deer Hunter и учуди целия свят със съвсем сериозния симулатор на лов на динозаври Carnivores. Последваха десетки продължения и mission pack-ове, които се радваха на не по-малък успех. Ловният жанр обаче явно вече е поизчерпан и шефовете на фирмата са се насочили към нови хоризонти. В случая идеята е била да се направи заглавие, което, подобно на Deer Hunter, да може да се продава почти без пари в кварталния американски супермаркет, и което, от друга страна, да бъде от достатъчно популярен и познат жанр, за да заинтригува масовата публика. Честно казано, хрумването, което е осенило мозъците на програмистите, е блестящо. В САЩ от години по телевизията вървят едни доста особени предавания, които се наричат Reality TV. В тях ченгета и пожарникари разказват на живо и с помощта на документални кадри за тежкото си професионално ежедневие. Та същите тези предавания се радват и на грандиозен зрителски интерес. От Wizardworks са се усетили, че в това явно има хляб и са направили нещо като интерактивен компютърен вариант на Reality TV :-) Това, което се е появило на белия свят, си е класическа стратегия в реално време, но тематиката е доста по-различна от стандартните битки между рицари и магьосници или пък протоси и терани.

В Emergency Rescue Firefighters влизате в

ролята на пожарникар!

Задачата ви е да поемете кварталната пожарна команда и да се справите с всичко горящо в околностите като по този начин си спечелвате признателната обич на кмета и целокупното гражданство. Първото голямо разочарование ви дебне, ако сега очаквате да прочетете, че авторите на играта са се постарали да вкарат и някакъв изпълнен с мелодраматизъм и внезапни обрати сюжет. Такова нещо просто няма. Цялата работа се състои в това, че влизате в офиса, прочитате си електронната поща и хуквате към най-близкия пожар. След като го изгасите се връщате обратно, прочитате си благодарственото писмо от кмета или собственика на спасения имот, евентуално гледате телевизионния репортаж за героичните си дела и направо поемате към следващия обект. Отсъствието на смислено действие нямаше да е особено драматично и страшно, ако Emergency Rescue Firefighters не беше насочена изцяло към соловите играчи. Горчивата истина обаче е, че

multiplayer няма :-(

И то съвсем никакъв. Колкото и да гледате с отчаян поглед из менютата няма да откриете нищо, което да дава и най-плахата надежда за съвместна игра с приятелите ви. Геймърите с предпочитания към мрежовите игри ще останат с пръст в устата. А реално погледнато, можеше да се измисли поне някакъв вариант на cooperative play или пък "firematch" версия, в която лоши подпалвачи създават проблеми на храбрите пожарникари и доразпалват огньовете. Това обаче явно не е минало през акъла на авторите и така се е пръкнала първата от доста време насам чиста single player стратегия. Сега











графика	★★★★
звук	★★★
геймплей	★★★
общо	★★★

PC CD ROM

издател
WizardWorks
www.wizworks.com/emergency.htm
системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM,
2MB Video, Windows 95/98

RTS

нека видим дали поне в този план има нещо заслужаващо внимание.

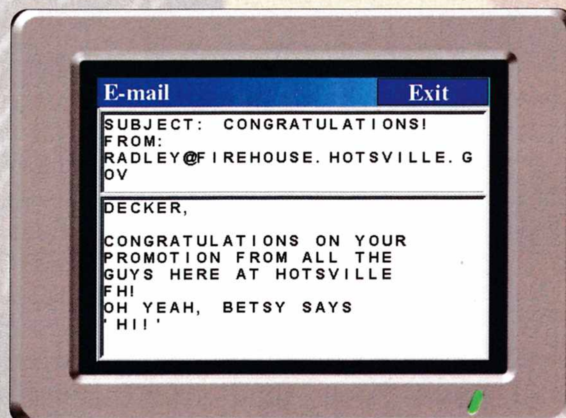
На тема интерфейс експерименти не са правени и е свършена доста добра работа. В Emergency Rescue Firefighters всичко се прави с мишката и всеки, който е играл някога RTS, няма да има проблеми. Новото е така нареченият Planning Screen, в който се влиза с натискане на Enter. Той е нещо като тактическа карта на "бойното поле". В него можете да задавате специфични задачи на вашите пожарникари. Такива са примерно копаенето на ровове за ограничаването на разпространението наградински пожари, разположението на медицинските екипи и т.н. Именно този аспект придава и някакъв действително стратегически елемент на играта. Другото си е чист екшън, в който основната ви задача е максимално бързо да придвижите групичката до съответното огнище и да го изгасите като внимавате единствено вашите хора да не вземат да загинат от прекалено голямата топлина. Друг начин да загубите играта реално няма, защото пълното изгаряне на обектите или е невъзможно или пък отнема толкова много време, че дори да сте пълни флегматици пак няма да допуснете да се стигне чак дотам. Именно това води и до следващата голяма слабост на Emergency Rescue Firefighters –

твърде ниското ниво на трудност

Първите 10 от общо 23 мисии се минават средно за по 3-4 минути, а следващите, въпреки че са малко по-комплексни, също не отнемат кой знае колко време. С малко зор цялата игра се превърта без особени проблеми за максимум 2 дни. Като се има предвид, че все пак заглавието е предназначено най-вече за продажба в супермаркетите това може и да е донякъде оправдан подход, но сериозните геймъри ще останат разочаровани. Това си е направо трагично, защото на тема графика и звук нещата не стоят никак зле. Разбира се, невиждани до този момент специални ефекти няма, но това, което се появява на екрана, е доста прилично, въпреки че може да се играе само на 640x480. Самите пожарникари са добре анимирани, а отчаяните викове за помощ или подкрепления създават необходимия драматизъм. Въобще в тази насока са положени някакви усилия, въпреки че става дума за игра от най-ниската ценова категория.

За финал остава въпросът дали новата творба на Wizardworks си заслужава. За съжаление еднозначен отговор трудно може да се даде. От една страна, идеята е доста оригинална и внася разнообразие и екзотичен елемент в жанра на стратегиите в реално време. Поне в началото гасенето на пожари е доста интересно занимание, още повече, че интерфейсът и графиката са направени добре. Липсата на multiplayer и направо престъпното за солова игра отсъствие на какъвто и да е било сюжет обаче бързо развалят доброто впечатление:-(Като се добави, че играта не е и особено предизвикателство за RTS ветераните, положението става направо трагично. А това е жалко, защото ако бяха положени още съвсем малко усилия, Emergency Rescue Firefighters можеше да стане една от най-приятните изненади на годината.

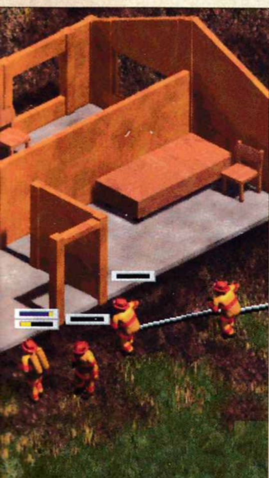
Никола Дърпатов









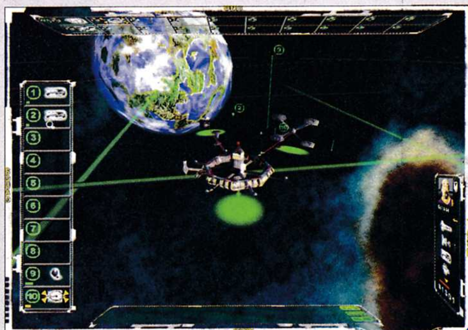






THE RIFT

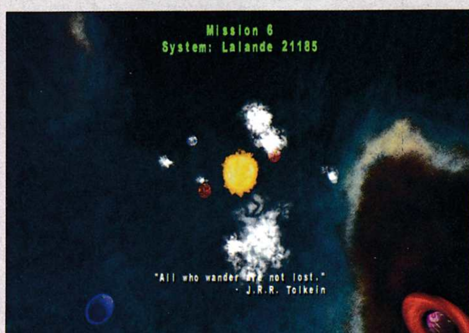
Само преди половин година Sierra направиха малка революция при стратегиите в реално време с Homeworld. Тази игра за пръв път въведе изцяло 3D-перспектива в действието, а освен това предлагаше и впечатляваща графика. За съжаление, триизмерното мислене явно поне преди 7-8 месеца не беше присъщо на част от геймърите и Homeworld постигна съвсем прилични успехи, но така и не успя да засенчи Starcraft и Tiberian Sun. Известен принос за това имаше и малко непрегледния интерфейс, който изискваше не се отличаваше с особена интуитивност и предизвика доста главоболия сред геймърската общност. Сега малката фирма ThrushWave Technologies си е поставила амбициозната задача още с първия си самостоятелен продукт да направи оправи малкото недостатъци на Homeworld и окончателно да погребе 2D-стратегиите. Тяхното заглавие се нарича The Rift и според предварителните планове трябва да се появи в края на лятото. В редакцията получихме бета на играта, която има доста завършен вид и поставените от авторите срокове, за разлика от сюжета на играта, явно не са научнофантастични.





Какво ще намерите в The Rift? Действието се развива в далечното бъдеще. Човечеството прави първи опити да колонизира далечни планети. Естествено тази рискована дейност се възлага на затворници, бивши бандити и други съмнителни елементи, които по този начин получават възможност да излязат от затвора и да потърсят своето щастие на новите светове. Главният герой в The Rift е контрабандистът Jacob Viscero, който решава да замени доживотната си присъда с екскурзия до другия край на галактиката. Така той се отзовава на борда на изследователския кораб Copernicus, който трябва да засели планетите около звездата Proxima. След 15-годишно пътуване обаче колонистите установяват, че са били пратени за зелен хайвер. Около Proxima обитаеми планети просто няма. Jacob и неговите спътници решават да се върнат на Земята и да си отмъстят на централното командване, което ги е излъгало, за да се отърве от тях. Това обаче се оказва доста трудна задача, защото в околностите на Proxima вече са пристигнали и бойните кораби на още 2 раси, които бързо превръщат пътуването към родната планета в път към ада...

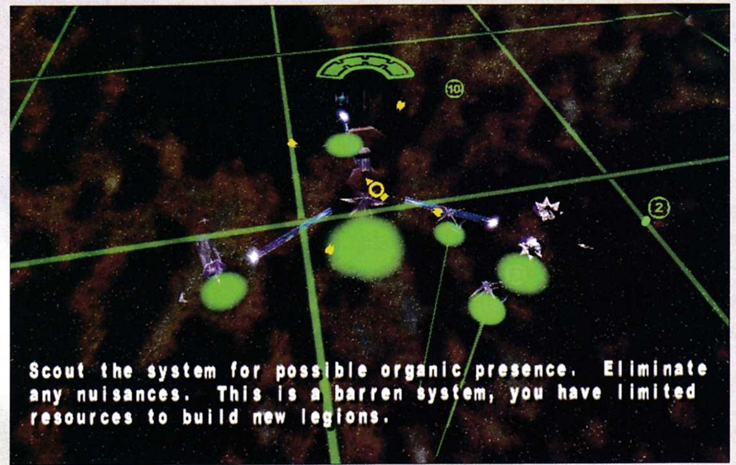
Дотук със сюжета. Сега нека видим геймплея. Още със стартирането феновете на Homeworld ще изпаднат в луд възторг. На тема интерфейс и графика The Rift поразително напомня на оригинала на Sierra с тази разлика, че в творбата на ThrushWave Technologies всичко е пипнато доста по-добре. Това си личи още по време на бомбастичното интро, в което нагледно се демонстрират възможностите на разработената специално за целта графична система. Програмистите не са пестили специални ефекти и с чиста съвест мога да твърдя, че ако вашата 3D-карта поддържа даден ефект, то със сигурност ще го видите приложен на практика :-) Още по-изненадващо е, че въпреки това играта няма бомбастични системни изисквания. Практиката с бетата показа, че на P2 450 с TNT2 The Rift спокойно може да се играе дори на 1600x1200



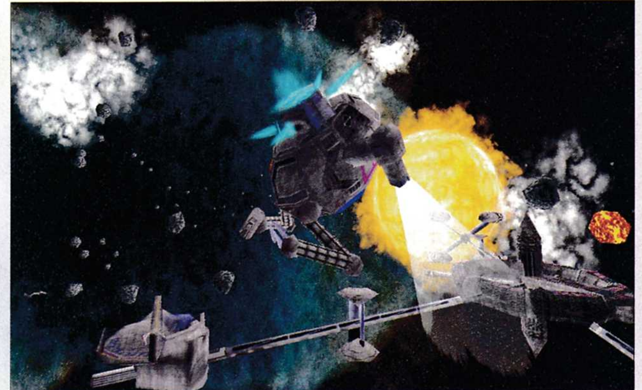








с 32-битов цвят! Официалната минимална система е обявена като P200 с 32 MB RAM и 3D-ускорител и поне според мен това изглежда съвсем реалистично. Като се насладите на графичните прелести ще забележите и новия интерфейс, който е една от най-силните страни на играта. Основните контроли са заимствани от Homeworld, но дизайнерите от ThrushWave сериозно са помислили и на тема прегледност. Всички често използвани функции са подредени в control panels, които доста наподобяват интерфейса на класиката Master of Orion 2. Строежът на кораби и космически инсталации става само с един клик без да е необходимо за целта да ходите специално във вашата базова станция. Групирането на флота също се извършва изцяло с помощта на drag & drop като по всяко време можете да зачислявате всеки един кораб към произволна бойна формация. Оправен е и един от най-големите недостатъци на Homeworld - движението на камерата. В The Rift по всяко време имате пълен контрол върху нейната позиция и няма да ви бъдат поднесени неприятни изненади с внезапни смени на перспективата. А това си е важно, защото противниците са на ниво. Изкуственият интелект предлага сериозно предизвикателство и доста ще изпоти любителите на single player игрите. Още повече, че разнообразието действително е голямо. В 20-те мисии от соловата кампания ще можете да командвате общо над 75 различни вида космически кораби на всяка една от трите замесени в действието раси. Допълнителна тръпка внасят и капитаните на отделните бойни единици. Имаме на разположение общо 50 напълно индивидуализирани персонажа, като всеки от тях дава специфични бонуси на командвания от него флот. Така че освен за състава на ескадрилите ще трябва да мислите и кой е подходящият командир за вашия най-елитен отряд :-) Едва ли е необходимо да отбелязвам специално, че няма да можете да си позволите лукса да минете без научни разработки. В това отношение също има приятни изненади. Технологичното дърво не е чак от калибъра на Civilization II или Master of Orion 2, но оставя далеч зад гърба си повечето стратегии в реално време.



На тема multiplayer за съжаление все още не може да се каже нищо, освен че такъв ще има. В бетата все още не бяха вградени мрежовите опции, така че нямахме възможност да ги тестваме.

Въобще The Rift се очертава като едно от най-интересните заглавия през следващите месеци. На фона на видяното дори "скромната" претенция на програмистите, че тяхната творба "издига стратегията до нови измерения" не изглежда никак преувеличена или нахална. Феновете на Homeworld така или иначе ще се влюбят в тази игра. Останалите геймъри с вкус към стратегиите ще получат едно заглавие, което вероятно ще ги накара да преразгледат отношението си към 3D-стратегиите.

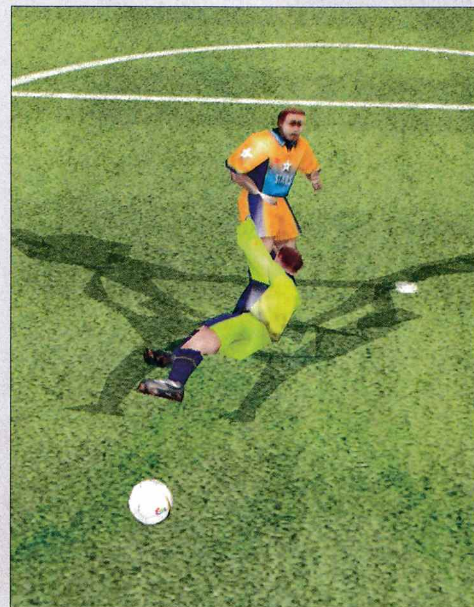
Никола Дърпатов

PRIMERA DIVISION STARS

Доскоро футболните симулации на EA Sports бяха насочени преди всичко към големите международни събития като световните първенства и европейските клубни турнири. Тази година софтуерният гигант положи началото на две нови поредици, които не изненадаха запознатите с новата маркетингова политика на Electronic Arts. Докато повечето футболни фенове от Европа очакваха с нетърпение първия съдийски сигнал на първенството на Стария континент, EA Sports изстреляха на пазара игра, посветена на този футболен празник. А след като станахме свидетели на странната, но изключително сполучлива метаморфоза на едно от най-успешните им заглавия – Need For Speed, сега ставаме свидетели на подобна трансформация и в най-популярната футболна симулация – FIFA. Това въобще не означава, че няма да има повече игри с това заглавие, просто маркетинговите специалисти на EA Sports очевидно са преценили, че PC-геймингът е добил такава популярност, че да си струва производството и на локализирани игри, ориентирани към някои от по-силните първенства в нашия континент. За кратко време бял свят видяха първо футболните симулации, посветени на епичните шампионатни битки в първенството на Германия и Англия. Кратко след това излезе и заглавието, което очевидно ще се радва на най-голяма популярност – Primera Division Stars. В него ще можете да се потопите в най-силния шампионат за тази година – испанския. Това съвпадна по един чудесен начин с невероятното представяне на испанските тимове, които тотално доминираха в тазгодишното издание на Шампионската лига.

Когато получих играта за тестване, очаквах, че в нея няма да намеря нищо кой-знае какво ново в сравнение с появилата се на пазара преди около месец EURO 2000, но за моя най-голяма радост, още със стартирането бях категорично опроверган. В Primera Division Stars прави впечатление похвалното усилие на програмисти и дизайнери да предложат нещо по-различно от това, което видяхме и опитахме в изданието за Европейското първенство. Традиционно перфектният интерфейс в продуктите на Electronic Arts е видоизменен сериозно и за съжаление интуитивността и логичността в боравенето с него е изчезнала. Хубавото е, че тази малка, но неприятна подробност е компенсирана в голяма степен с чудесното и изключително стилно графично оформление.

Новата футболна симулация на EA Sports изглежда съвсем различно от познатите ви вече FIFA 2000 и UEFA 2000. Очевидно в Primera Division Stars авторите са заложили на съвсем нова концепция за графичното оформление и крайният резултат е нещо, което определено заслужава да се види: Ако в предишните издания на най-популярната спортна симулация дизайнерите бяха насочили усилията си най-вече в посока на по-високата детайлност и по-прецизното анимиране на футболистите, то сега тенденцията е към изграждане на по-меки форми, с повече цветове и плавни преливания между тях. Авторите са премислили идеята си за раздвижените лица на играчите, лишили са ги от мимика, но за сметка на това са успели да доближат физиономиите им максимално до тези на оригиналите. Футболният терен е оформен изключително прецизно, а различните климатични условия са пресъздадени повече от прилично. Надеждите за по-добро и реалистично оформление на трибуните отново са останали само в главите на почитателите на PC-футбола. Колкото и да е жалко, публиката е неподвижна и стои малко нелепо около терена под формата на до болка познатите двуизмерни спрайтове. А те изглеждат някак архаично на фона на иначе перфектната за заглавие от този жанр графика.



Звукът е на стандартно високото ниво за спортните симулации, носещи марката на EA Sports, така че не очаквайте нещо революционно ново в това отношение. Всичко, което сте срещали в предишните издания на любимата футболна симулация, го има и тук. Въпреки баналните коментари, непрестанните викове на публиката, прерастващи в див рев при всяка голова ситуация, са радост за ухото и правят играта още по-приятно изживяване.

Добрият звук едва ли ще направи впечатление даже и на майсторите на виртуалния футбол, тъй като веднага след първия съдийски сигнал ще станете участник в най-реалистичната футболна си-

ФУТБОЛНА СИМУЛАЦИЯ

графика
звук
геймплей
общо

PC CD ROM

издател
EA Sports www.easports.com
системни изисквания
Pentium 233, 32 MB RAM, 3D Card (4 MB), Windows 95/98, DirectX 7, CD-ROM





мулация, до която сте докосвали. Тук събитията се развиват по начин, който няма почти нищо общо с някой от епизодите на добре познатата ви поредица. За всеки, който има желание да се потопи в невероятната атмосфера на най-силното първенство, е от особена важност по най-бързия начин да разбере, че за да успее да постигне някакви по-сериозни успехи, ще е абсолютно задължително да свикне с новата концепция на EA Sports. Всеки опит да се играе по познатите от различните издания на FIFA схеми ще доведе единствено до горчиво разочарование, изразяващо се в хаотично лутане и безпомощно наблюдение върху събитията на терена. В Primera Division Stars е необходимо много внимателно да балансирате всички елементи на футболната игра. Пасовете трябва да са прецизно преценени както като сила, така и като посока. Същото може да се каже и за стрелбата към вратата на противника. В тази спортна симулация всичко това зависи единствено от вас, вашите умения и усета за магията, наречена футбол. По подобен начин стоят нещата и в защитен план. Опитите за отнемане на топката на атакуващия противник зависят както от индивидуалните качества на футболистите, така и от доброто пласиране на защитника. Като стана дума за качества, искам да поясня, че в Primera Division Stars е възприета точкова система за играчите и за отбора като цяло. Традиционно силните тимове като Реал Мадрид и Барселона са оценени на 70 точки, а по-слабите са с оценки около 50. Макар разликата от 20 точки да не изглежда кой-знае колко сериозна, когато на терена се срещнат отбор, атакуващ шампионската титла, и някой от борещите се да не изпаднат от майсторската група, нещата изглеждат страшно. На практика за отборите от втория тип е изключително трудно да постигнат нещо повече от някое изстрадано равенство. Изкуственият интелект на противника е доста висок и куриозите, които се случваха в предишни издания, са само история. В Primera Division Stars на практика са невъзможни изпълнения от рода на това, "величавият" тим на Лихтенщайн да разбие Бразилия с двуцифрен резултат на финалната среща за световната купа, още повече, че да определиш някой испански първодивизонен тим като слаб е повече от рисковано. А също така не могат да се отрекат усилията на авторите на тази футболна симулация, нещата да бъдат максимално близки до реалното им състояние.



За да преодолеете по-бързо първоначалното объркване и да свикнете с новите изисквания на геймплея в Primera Division Stars, би било добре да се възползвате от възможността да потренирате малко преди да се впуснете в шампионатните битки. За разлика от възможностите за тренировка, които видяхме в EURO 2000, тук вариантите са сведени до минимум и се изразяват в тренировъчен мач и изпълнение на дузпи. Изпълнението на корнери, наказателни удари и разиграването на защитни и нападателни тактики не е застъпено в новата футболна симулация на EA Sports. Възможностите за различни игри не се отличават с почти нищо от това, което включва всяко заглавие от този тип. Това са приятелска среща, участие в първенството и в турнири, чиято схема и участници може да определите според вашите предпочитания. Има възможност за игра в мрежа, което допълнително повишава привлекателността на този продукт.



Със заглавия от типа на Primera Division Stars издателите от EA Sports сложиха началото на една изключително любопитна, алтернативна поредица от футболни симулации, насочени към стойностните футболни първенства. За българските футболни фенове, които искат да играят с любимите си тимове в родния шампионат пред екрана на своето PC, остава само надеждата, че някой ден (дано да е по-скоро) и това ще стане факт. Колкото и да жалко, на този етап това е възможно само за почитателите на испанския и английски и немския футбол.

Владо Георгиев

VIETNAM
BLACK OPS











"Не е нужно да изядеш едно лайно, за да разбереш, че това наистина е лайно". Надявам се да ме извините за това доста грубовато начало, но да ви призная не ми хрумва друга максима, която по-добре да приляга на играта Vietnam: Black Ops. Запознайте се с най-калпавия триизмерен екшън, който ми е попадал през последните две-три години, а може би и в цялото мое геймърско битие. Още отсега ви казвам, че пиша този текст с една-единствена цел – да ви спестя гадното усещане, което няма как да не изпитате, сблъсквайки се с това жалко подобие на компютърна игра. Всъщност само един истински мазохист (или наказан драскач от геймърско списание) би отделил повече от 5-10 минути на този боклук, преди да се втурне към тоалетната с болезнени стомашни конвулсии...

Е, последното може би беше малко пресилено, но на практика не мога да се сетя за нещо в тази игра, което да не заслужава оплюване. Vietnam: Black Ops е грозна, скучна, безсюжетна, скучновато измислена, не съдържа никакви нови хрумвания, противниците са абсолютно безмозъчни, а нивата имат може би най-уродливия дизайн, който някога е създаван в триизмерна игра.

И за да не бъда голословен, ще ви кажа за какво всъщност иде реч. Както сигурно сте се досетили от първата част на заглавието, поемате ролята на американски командос във Виетнам. Вие сте боец от елитен отряд, който е натоварен с изпълнението на така наречените "черни операции", тоест със задачи, които не са много легални и се провеждат зад гърба на официалните власти. В хода на една такава мисия транспортният ви хеликоптер е свален от врага. По някакъв начин успявате да оцелеете при катастрофата, но попадате в лапите на душманите с дръпнати очи, които ви тикват във военнопленически лагер. По щастливо стечение на обстоятелствата американската авиация решава да хвърли върху затвора няколко тона бомби. Вместо да ви смелят на малки късчета обаче, експлозиите просто изкъртват решетката на вашата килия...

"Е, какво пък, това си е стандартен плосък сюжет на триизмерен екшън", ще си кажат някои от вас. Да, ама създателите на играта от никому неизвестната фирма Valusoft дори не са си направили труда да сложат някакво филмче за интро. Цялата история ви се

3D ACTION

графика
звук
геймплей
общо





издател
Valusoft
www.valusoft.com/Pages/vietnam.html

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM,
DirectX 6, Windows 95/98



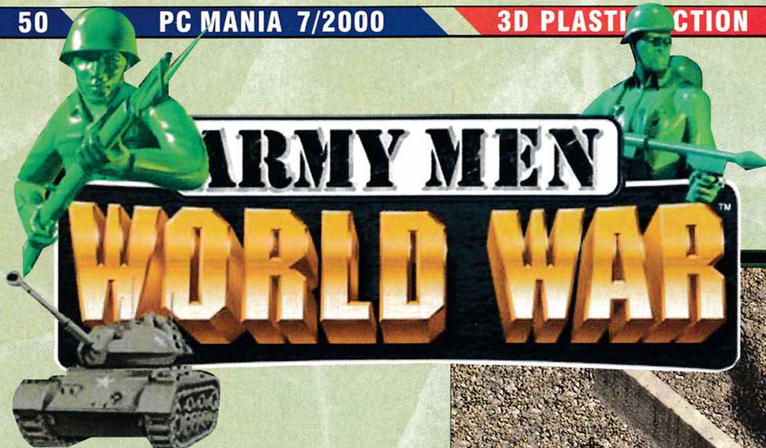


поднася под формата на субтитри на фона на периодично сменящи се статични картинки.

Това, което започва после, просто е трудно да се опише. Вашият пишман Рамбо се втурва да си търси оръжие из нещо, което би трябвало да е военен затвор, а всъщност е празно пространство, запълнено с безвкусно оцветени кубове, пирамиди, паралелепипеди и други подобни обекти от стереометрията. Между тях се щурат някакви объркани създания, които би трябвало да са виетнамски войници, а на практика представляват нещо като бостански плашила с триъгълни шапки. Тези безмозъчни "противници" най-често се опитват да запушат с гърди дулото на вашия автомат като едни истински Матросовци и, разбира се, геройски загиват в битката със световния империализъм...

Всъщност цялата игра представлява едно безсмислено избиване на цялата тази безбройна паплач. Трудно ми е да повярвам, че иначе нелошият графичен енджин Lithtech, който бе използван в доста успешни игри като Blood 2 и Shogo, може да стане причина да се пръкне нещо чак толкова тъпо. Така, че ако някой приятел се опитва да ви пробута диск с Vietnam: Black Ops, най-добре го ударете по главата с него.

Момчил Милев





Вече загубих сметката кой точно номер е тази игра от поредицата Army Men – стратегиите в реално време с малките пластмасови човечета, които бяха разделени на сини, кафяви, зелени и не помня още какви цветове и вместо да умират се топяха точно като загрята пластмаса или пък се пръскаха смешно на хиляда островърхи парченца... Както и да е, очевидно тази оригинална идея има много постоянни фенове, които с удоволствие дават всеки път по $20-30 за поредния expansion pack.

Всъщност първата игра ми беше доста интересна, но имаше и един сериозен проблем – струваше ми се, че беше прекалено трудна. Вероятно помните, че там "главнокомандващият" на отряда ви бе едно човече, наречено Sarge – и смъртта на Sarge задължително водеше до този досаден надпис "Game Over". Това превръщаше много от мисиите не в стратегии, а в решаване на шахматни задачи – като например тази мисия, в която трябваше да попречите на един влак да стигне до гарата още в първите мигове на мисията... и другата възможност беше да използвате вградените cheats (както правеха почти всички).







Сега в Army Men World War нещата са доста по-други – всъщност този на практика "standalone expansion pack" е направен главно за multyplayer игра. Разбира се, има и някаква single play кампания с петнадесет мисии "зелени" срещу "кафяви", но пък при тях липсва това усещане за нещо цялостно, което е необходимо, за да имате наистина кампания. Има обаче и "добра" новина – липсата на Sarge означава и липса на онези безконечни цикли "save-load", така че сега нищо чудно да се чувствате много по-комфортно отколкото преди.

Запазени са почти всички други особености – различните бонусни пакети, които намирахте разхвърляни по картата и power up-ите за оръжията (на мен винаги ми беше много смешно как така се намираха "парашутисти" в сандък или дори "бомбен удар").

Спрямо първите игри от поредицата има и известна промяна в интерфейса, но това го оставям без много коментар, тъй като не съм сигурен в кой епизод точно са въведени за пръв път тези изменения – но пък със сигурност те са за добро, тъй като сега според мен интерфейсът е доста по-прегледен и интуитивен.

И последно – ако все пак тази игра ще бъде за някои от вас първото запознанство с пластмасовата армия, не се безпокойте – запазена е опцията "boot camp" – която е доста добър и подробен tutorial. Жалко само, че при него не можете да си промените клавишите – т.е. уж можете, но пък като започнете самия tutorial се оказва, че нищо не се е променило. Това наистина е дреболия, но пък ще ви отнеме повече време докато успеете да привикнете изцяло с управлението, ако решите да си правите custom shortcuts.

Като заключение – играта със сигурност няма да стане хит у нас, дори и в multiplayer, но пък може да бъде едно приятно разнообразие за няколко дни!

Генко Велев

3D PLASTIC ACTION

графика	★★★½☆☆
звук	★★☆☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател
3DO www.armymen.com

системни изисквания
Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 2 MB Video Card, Windows 95/98/2000, DirectX

BEACHHEAD 2000



През далечната 1982 г. една игра на име Beachhead предизвика фурор, който можеше да се сравнява по-късно само с появата на Wolfenstein 3D, Doom и Starcraft. Тогава Bruce Carver и Access Software просто взривиха геймърите със заглавие, което не само предлагаше непознатия дотогава speech, но и жесток геймплей, обилно гарниран с кървав екшън.

Сега, близо 20 години по-късно, геймърското братство получава нова възможност да изживее тръпката, наречена Beachhead. Този път заглавието е дело на Digital Fusion. Липсата на Bruce Carver в раздела credits обаче едва ли е найважното.



Купонът на плажа отново тече!

Като отворих дума за плажове е редно да ви кажа и какво ви чака в Beachhead 2000. В случая парти има, но на него не присъстват нито хубави мацки по бански, нито пък младежи с бронзов тен :-) Гостите на веселбата са вражески армии, които имат за единствена цел да превземат защитавания от вашата част бряг. За целта многочисленият противник използва бомбардировачи, хеликоптери, танкове, бронетранспортьори и гигантски количества пехота. Срещу тази напаст вие имате сравнително скромни средства за отбрана. На ваше разположение е една-единствена картечница, която трябва да отблъсне напъните на противниковите пълчища. В по-късните нива командването ви отпуска по няколко самонасочващи се ракети (идеално оръжие срещу самолети и хеликоптери) и по 1-2 артилерийски удара, които имат направо помитащ ефект върху напиращите към вашето укрепление пехотинци.



В началото цялата история изглежда като една забавна и относително безпроблемна екзекуция, но скоро ще видите и обратната страна на медала. А тя се нарича

недостиг на муниции

На всяко ниво разполагате с крайно ограничени количества от тях и ако не внимавате, много скоро ще видите зловещия надпис Game Over. За да се предпазите от подобен неприятен развой на събитията, трябва да стреляте доста прецизно и да избягвате големи залпове, които само хабят ценни куршуми без да елиминират кой знае колко много противници. Въобще, за да се постигне някакъв успех в играта, е необходимо всеки изстрел да бъде добре премислен и да гледаме по възможност да убиваме по няколко вражески единици наведнъж.



Интересни изненади има и на тема графика. Първата липса, която ще откриете из менютата, е 3D ускорението. Такова просто няма, въпреки че играта е изцяло 3D. Интересното обаче е, че използването на софтуерен режим въобще не разваля спектакъла на монитора. В играта си има зрелищни експлозии, детайлно нарисувани противници и всичко необходимо за една здрава патаклама. От цялата тази история дори системните изисквания не са станали безумно високи, което показва, че понякога с ефективно програмиране може да се постигнат истински чудеса стига да има необходимото желание за това :-)

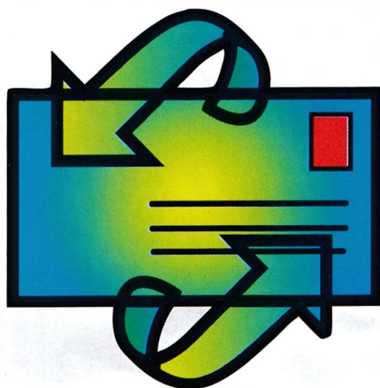
Въобще като цяло Beachhead 2000 е един много приятен екшън, който ще зарадва повечето почитатели на жанра. Заглавието на Digital Fusion не предлага неповторимата тръпка на оригинала от преди 20 години, но това едва ли е била и целта на авторите. Важното е, че легендата все още е жива и е добила един доста приятен модерен облик, който гарантира поне няколко часа приятни занимания с и

Ник

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

издател
Digital Fusion
www.fusiongames.com
системни изисквания
Pentium 266, 32 MB RAM, 2MB Video, Win 95/98

ACTION



писма
pisma@pcmania.bg

НАЕСЕН С ПЕСЕН

Здравейте, PC Mania!

Пиша ви от Разград. На 14 години съм. Купувам списанието от средата на миналата година и мисля, че то е страхотно, а идеята за рубриката с писма е гениална. Имам 2 молби към вас:

1. Хайде най-сетне да добавите още няколко страници към списанието. Геймърите от месеци ви молят, а вие само обещавате. К'во толкова има!

2. Пропуснал съм някои дискове с хубави програми, но живея далече от градовете, от които мога да ги закупя. Можете ли да ми помогнете? Предварително ви благодаря.

Ваш фен: Dark Star

Надяваме се, че ще успеем да те зарадваме. По-дебелата PC Mania иде съвсем скоро. За да сме съвсем точни - след 3 месеца. Тогава в списанието ще има и нови рубрики и по-разширени статии за най-хитовите игри и цял куп други екстри. Иначе старите дискове можеш да закупиш или в магазините на PC Mania или да си ги поръчаш директно в редакцията. Адресът е известен.

КОЙ Е WHISPER?

Hi, PC Mania!

Докато мислех как да започна това писмо, реших да започна с комплименти за вашата чудесна работа, която не може да се сравнява с друго геймърско списание. На нас геймърите във Видин ни остава надеждата за вашето списание, което е единствен лъч за компютърните игри. Но това е различна тема, за която ще пиша някой друг път. Темата на това писмо са въпросите, които вълнуват геймърите не само във Видин:

1. Вчера разгледах броевете на PC Mania от '99г. Там попаднах на 2 e-mail-a, а именно pcmania@iname.com и klienti@usa.net

Та се питах дали тези адреси съществуват ли или не.

2. Измина година от излизането на брой 4/99 г. Вероятно си спомняте, че там имаше статия за моите любими 3D-ускорители. Оттогава нещата в тази област се поизмениха и се питах защо не напишете една статийка.

3. Понеже изпуснах брой 3/2000, можете ли да ми го изпратите от редакцията?

4. И да ви попитам за една игрица: Championship Manager 3. Мисля, че досега не е намерила място в PC Mania.

5. Петото нещо опира до най-болезненото в един геймър - ПАРИТЕ. Откъде в Интернет могат да се изкарат малко пари за upgrade? :-) Те все не достигат за нов процесор, RAM памет и 3D-ускорител :-(

6. Има ли начин и ако има, какъв е той, за upgrade-ване на видеокартата?

Това беше моито "скромно" писъмце към Вас! Продължавайте все така!!!

Ваш вечен фен,
WHISPER

Здрасти, Whisper,

В първия момент решихме, че ни пише конкуренцията, но адресът ти все пак ни убеди, че явно това е популярен nick в цялата страна :-)

1. Актуалният e-mail адрес на редакцията е pisma@pcmania.bg. Пишете само на него!

2. Скоро ще се върнем към 3D-ускорителите, защото те са винаги актуална тема. Очаквай подробен обзор на актуалните карти в някой от следващите броеве.

3. Да. За подробности как става това виж карето за абонамента на 66 стр.

4. За съжаление в момента разполагаме само с 68 страници и те не ни стигат за всички игри. Скоро и това ще се промени. Иначе в този брой имаме статия за UEFA Manager 2000, която се надяваме, че ще привлече твоя интерес.

5. Интересен въпрос. Ако му знаехме отговора, щяхме сигурно да ходим на море на хавайските острови вместо денем и нощем да пишем статии. Така че в известен смисъл трябва да се радваш, че не можем да ти помогнем по въпроса :-)

6. Само с купуване на нова такава. Принципно можеш да overclock-неш картата, но резултатите от това не са чак толкова впечатляващи, че да оправдават риска.

КЪДЕ СА ЧИЙТОВЕТЕ?

Здравейте, PC Mania!

Пише ви един ваш много голям почитател. Аз съм от Пазарджик и съм на 13 години. С удоволствие чета всяко ново излязло списание. Обичам да играя на Quake 3, Unreal Tournament, Heroes 3, FIFA 2000 и най-много StarCraft: Brood War. Не съм добър, но ще стана. Имам няколко въпроса:

1. Харесвам Sega Rally. Има ли кодове за нея?

2. Какво да направя, за да ми се покаже прозорчето за кодовете на играта Carmageddon 2?

3. Харесвам и fighter-ите. Любимата ми такава е Virtua Fighter 3. Моля, драснете няколко реда за нея.

4. Защо в някои от старите броеве има кодове, а в новите няма?

5. Аз имам джойстик с 6 бутона, а когато играя FIFA 2000 с него, играта показва, че намира джойстик с 4 бутона, а с него не става хубава играта. Какво да правя???

Продължавайте да поддържате PC-то все така готино и го направете по-дебело, поне 80 страници!!!

Sasho Маламски

На всички въпроси около кодовете сме отговаряли много пъти на тази страница по един и същи начин: на диска към всеки брой на

списанието има една програмка, кръстена с гордото име Dirty Little Helper (DLH). Преведено на българс-ки, това значи "Мръсен малък помощник". Функцията на тази програмка е добре описана в заглавието ѝ. В нея се съдържат кодове, save games, trainers и solution-и за няколко хиляди игри, включително и най-новите хитове. Програмата се актуализира всеки месец и ние винаги пускаме актуалната версия. Така че ако за дадена игра има кодове или каквито и да е било други "помагала", те са именно там.

Сега две думи за Virtua Fighter 3. Напоследък отбелязваме, когато дадена игра излиза и за други платформи освен PC, но списанието ни все пак се казва PC Mania и в центъра на вниманието ни са PC игрите. Когато се появи PC версия на Virtua Fighter 3, ти обещаваме най-тържествено, че лично редакционният fight експерт Иван Георгиев ще драсне повече от само няколко реда по въпроса :-)

Най-накрая и за джойстика. За да работят всичките бутони, е необходимо да използваш специален драйвер за твоя модел. Такъв можеш да намериш обикновено на интернет страницата на производителя. За съжаление стандартните драйвери, които са включени в Windows, са ограничени до 4 бутона и с тях няма начин да ползваш пълните възможности на твоя хардуер.

КОНЗОЛНА ЗАВИСТ

Ще започна с нескритата си завист, по цял ден игрички играете, а на всичкото отгоре и пари ви се дават за това. Ех! Дай, Боже, всекиму така! Ама няма да ви занимавам с това. Ще си речете, че с лоши очи ви гледам. То, моито... бяла завист :-)

Друга ми е мъката на мен. Игри много, от хубави, по-хубави. Ама пуста опустяла политиката на производителите им!!! Все ги делят на такива за конзоли и такива за PC. Нямате си представа как ми са се доиграли и тези, които единствено за Playstation и Nintendo ги тъкмят, а само компютър си имам. Нямам пари за конзоли, а и да имах едва ли ще си купя... само за някаквите там десетина игри, макар душичката ми да изгаря за тях, проклетите.

Разбирате ги вие тези работи, обяснете на геймърите защо така се получава, че Crazy Taxi, Soul Calibur и т.н. са само за Sega Dreamcast, а не се отваря и дума за PC версия. Да не би компютрите да седят по-долу от конзолите? Не, разбира се. Едвам, едвам нагласят Unreal Tournament за PlayStation2. Моля, разяснете ми тази ситуация, че ме налягат тежки съмнения. Да не би патка да е изпила мозъка на фирми като Namco, Capcom, Midway и още дузина като тях?

Бойко Страшников

Темата, която засягаш, действително е доста наболяла. Лошото е, че трудно ще можем да ти кажем нещо утешително или радващо по въпроса. Просто в случая става дума за политика на производителите на конзоли, които успяват с помощта на тлъсти пачки да "убедят" геймърските фирми да пуснат дадени заглавия само за тяхната конзола. Както вероятно се сещаш, появата на някоя страхотна игра само за Sega Dreamcast примерно, води до увеличаване на продажбите на съответната конзола, защото геймърите искат все пак да видят даденото заглавие, за което са чули толкова хвалебствия. Така че в случая имаш цели четири възможности:

1. Да чакаш версия за PC, която в повечето случаи все някой слънчев ден се появява на белия свят.

2. Да си купиш няколко конзоли и да играеш игрите още при тяхното излизане

3. Да имаш малко късмет и съответното заглавие, което те интересува, да работи с някои от съществуващите емулатори на конзоли като Virtual Gamestation или Bleem!

4. Да си намериш някоя хубава игра за PC и просто да игнорираш обстоятелството, че ти се играе примерно Soul Calibur. Все пак за PC излизат най-много като количество игри и голяма част от тях не са никак за пренебрегване :-)

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :)

Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. StarCraft: Brood War
2. Unreal Tournament
3. Quake III
4. FIFA 2000
5. Soldier of Fortune

Top 10 Single Play

1. Thief 2
2. Starlancer
3. Imperium Galactica 2
4. The Sims
5. Soldier of Fortune
6. Tachyon: The Fringe
7. Martian Gothic Unification
8. NOX
9. Need For Speed 5
10. Force Commander

Основното събитие през този месец е... очакването – разбира се, на Diablo 2!!! Междувременно феновете на Half-Life вероятно ще бъдат доволни от появата на Counter Strike и май това е единствената съществена новост в multiplayer-а... освен може би факта, че Starcraft продължава да бъде сред 10-те най-продавани игри в Щатите!

Колкото до single игрите, все още "ветеранът" The Sims заслужено остава в челото, заедно със Soldier of Fortune и още 3-4 други по-стари игри. Като споменах по-стари игри – вероятно феновете на Thief 2 ще бъдат особено опечалени от новината за фалита на Looking Glass Studios.

От новите заглавия заслужен интерес предизвиква екшън-куестът Vampire: The Masquerade Redemption, а колкото до "чистото" RPG, нищо не може да се сравни със Soulbringer (разпространяван от Interplay за USA и Infogrames за Европа).

Тези от вас, на които малкото братче им е скъсало ръководството, нека добре да прочетат статията – играта е с невероятно лесно управление – с мишката или НАЙ-ДОБРЕ със стрелката "UP" избирате враг, с цифрите включвате съответното "combo" и готово!

Появиха се и няколко много добри стратегии в реално време като Earth 2150 и Ground Control например, но... nothing beats Starcraft!

И нещо ново и интересно за тези, които обичат стратегиите с повече време, отделено за мислене – Shogun: Total War и вероятно някои ще си спомнят книгата и едноименния филм с Ричард Чембърлейн, по които е направена тази игра (sorry, Ричард Чембърлейн този път няма участие:-)!

Генко Велев

ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ
Игри за Sony PlayStation под наем

Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на площад "Славейков" 9 (безистена), тел. 986 68 58.

Над 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях.

И още:
Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри.
За информация:
www.pcmania.bg
или на тел. 986-40-84



TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

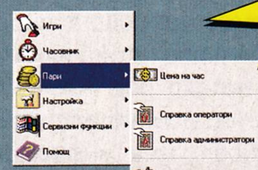
Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.





Microinvest



Зали, които продават PC Mania:



Бургас:	ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив:	ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив:	ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив:	ул. "6-ти септември" №188
Пловдив:	ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора:	ул. "Света Троица" №79
С. Загора:	бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана:	ул. "Иван Аврамов" №9
София:	ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София:	ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София:	ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София:	ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София:	бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София:	бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София:	ул. "Опълченска" №41 А
София:	ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София:	бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София:	ул. "Стефан Караджа" №7

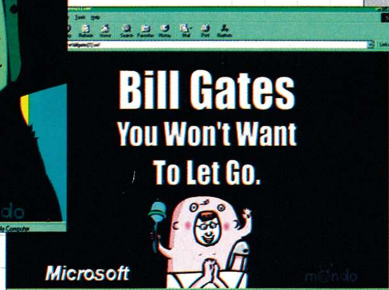
Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната разпространителска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието. Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

PC Mania открива представителство в Пловдив на адрес ул. "Петко Д. Петков" №12
По всяко време – всички на списания излезли до момента, игри, интернет, и разбира се мрежова игра.

SHOCKWAVE GAMES









Знаем ли все пак що е Shockwave?

Дали Shoutcast е Shockwave или пък Shockwave е Shoutcast се е чудил Георги Пенков в пет часа сутринта след четвъртия Red Bull, когато завършвал писането на интернет-новините от миналия брой. И тъй като 5:00AM не е най-добрият час за творческа работа се оказало, че на Жорко не му проработил късметът и не отгатнал верния отговор. Добрият му приятел Боян решил да се притече на помощ, светнал го набързо кое какво е и като резултат в момента се извиняваме на всички читатели, които са отишли за зелен хайвер на www.shoutcast.com вместо на www.shockwave.com. За да се отсрамим и да докажем, че правим разлика между двете, ви предлагаме тази статия, която е посветена специално на технологията Shockwave, радваща се на все по-голяма популярност през последната година.

Всъщност, Shockwave и Shoutcast нямат нищо общо – едното е свързано с визуални ефекти и анимация, другото с цифрови аудио потоци. За второто тук няма да става дума, но ако все пак се интересувате, на www.winamp.com и www.shoutcast.com има информация по въпроса. Що се отнася до Shockwave, за да изясним малко по-точно какво се крие зад това име, ще разкрием малко от историята на Macromedia – фирмата, създала въпросното нещо.

За пръв път чухме за Macromedia и техния Macromedia Director някъде преди 6-7 години, когато това бе (и все още е) един от водещите мултимедийни продукти за Mac. Версия за PC по онова време не ни е известно да е съществувала, но въпреки това, Director се радваше още тогава на завидна популярност, тъй като бе един от малкото лесни за използване и същевременно много мощни пакети за мултимедийни презентации, комбинирани с векторна графика. Силата му се състои в скриптовия Lingua език, който дава свобода на въображението на дизайнера. Факт е обаче, че по онова време никой не си е помислял даже да използва Director в Internet пространството, тъй като тогава под WEB страница се разбираше текстов документ с някакво що-годе приемливо оформление.

В зората на WWW пространството Macromedia закупиха малката компания Futuresplash, чийто едноименен продукт се използваше за създаване на анимирани GIF-ове. Macromedia преименуваха Futuresplash на Flash и с излизането на Flash 2 се появява и plug-in за браузерите, именуван Shockwave Flash.

Flash е изцяло векторно ориентиран, като файловете, които се създават с него, са много компактни, което е изключително важно за скоростта на зареждане на страниците. Практически във векторната графика с помощта на математически изрази се дефинират форми, обекти и техните текстури, като не се пази информация за всеки отделен пиксел, а примерно взаимното местоположение на върховете на дадена фигура. Ако все още не ви е ясно, имайте предвид, че всяка модерна 3D-игра използва векторна машина.

Голямото объркване идва от начина, по който Macromedia именуват другия си plug-in (този за възпроизвеждане на Director файлове). Стигнахме до извода, че Shockwave е обобщеното име на тази векторна технология, като на практика plugin-ите са 2: Shockwave Director и Shockwave Flash, съответно за възпроизвеждане на Director и Flash файлове, но в общия случай първият се асоциира (в действителност грешно) само с названието Shockwave, а вторият – с Flash.

Разликата между двете е в проектите, към които са насочени. Ако искате да си направите ефектна, изчистена от замазани картинки страница, която да се зарежда бързо и същевременно да създава впечатление за интерак-



тивност, то трябва да се обърнете към Flash, който е по-мощен от HTML и JavaScript взети заедно, поне толкова платформено независим, колкото чистата Java и със сигурност по-непретенциозен към хардуера. В последната му версия за момента може да се вкарат дори MP3-компресирани звуци. От друга страна, за по-тежки мултимедийни демонстрации, които включват растерна анимация, комбинирана с някакви надписи или ефекти или CD презентации, се предполага използването на Director "филми". В WEB-а напоследък се срещат много игри, реализирани именно с Director, тъй като, макар и да е доста изчистен, скриптовият му език е достатъчно удобен за пресъздаване на което и да било ретро заглавие.

И наистина, в последно време стана много модерно използването на Macromedia Director и Flash за създаване на малки cartoon анимации. Появиха се и няколко мултимедийни групи, които си се занимават единствено със създаване на такива анимации. Може да се каже, че Shockwave принадлежи на множеството на онези технологии, които разширяват възможностите за самоинициативни творчески прояви, тъй като с тяхна помощ и някаква доза въображение можете съвсем сам да си направите анимационно филмче с добро качество, за което традиционно се изискват екип художници, финанси и много време. Ако някой от шефовете в Бояна прочете горното изречение със сигурност ще се изсмее с цяло гърло, но ние си залагаме по един бъбрек, че с Director може да се създаде филмче от ранга на Dexter's Laboratory или Johny Bravo, които вървят по Cartoon Network и се смятат за представители на аниматорската школа на 21-ви век. Разбира се, трудно можете да докарате идеални форми и реализъм, шегувайки се с Shockwave, но пък системата е идеална за създаване на карикатури и шаржове. И в този дух, нека споменем накратко

какво може да се намери като се тръгне от www.shockwave.com

(не shoutcast, а shockwave !!!).

Първото, на което ще се натресе уважаващият себе си геймър, е, разбира се, разделът с игрите, който предлага римейкове на много от хитовите преди десетина години игри. Можете до насита да цъкате Bolo, Tetris, SpyHunter и други подобни, докато се чудите какво да правите със страхотният трафик, който ви се предлага на поредното безполезно Internet Expo. Освен игрите можете да си поиграете с някакви смешни jukebox машини, с които можете да направите ремикс на последното парче на Бритни Спиърс или някой подобен льольо. Има и поздравителни картички – идеални при желание да задръстите email-а на любимата мадама с интимни откровения. Но безспорно най-интересна е зоната с т.нар. cartoons или казано по човешки – анимации.

Чували ли сте за дигитален садизъм? Главно насочен към малки пухкави животни като хамстери, катерици, морски свинчета и тъпите леминги, които се бастисват един след друг от висока скала. Посетете www.joecartoon.com, защото Joe е чиста проба психопат, а филмчетата му не подлежат на описание – просто трябва да ги види човек. Злодеят често сте вие самия, или в най-добрия случай някоя муха или симпатични пирани. Препоръчваме ви Nanna Hooter, Super Fly и Joefish... после сами ще решите дали ви се гледат и останалите.

Други видни представители на аниматорската гилдия в мрежата са типовете от Mondo Films (www.mondominishows.com), които наред с независими анимации водят не една, а цели три интерактивни шоу програми, като издават нови епизоди всяка седмица. В "Like, News" 14-годишният тийнейджър Скийтър Дю'Боа редовно омаскарява видни личности като Садам Хюсеин, Харисън Форд, Бил Гейтс, Стивън Кинг и цялата сбирщина любими на американския народ политици. Шоуто "Thugs on Film" пък се гаври с цялата холивудска филмова индустрия, като водещите лица тук са две ирландски мутри, а всеки епизод е посветен на поредния касов боклук, тиражиран с голяма реклама. Третото – "The God & Devil Show" е пародия на типично американско talk-шоу (такива се появяват и тук вече), в края на всеки епизод от което трябва сам да прецените дали ще предоставите госта на разположение на дявола (т.е. дяволицата) или ще го пратите да подрънква струните на арфата. Но за да се насладите на тези филмчета, трябва да сте много добре с английския, тъй като звукът е с доста лошо качество, а и шегите често са доста чужди на нашенската народопсихология (с други думи – типична американска простотия).

Посочените по-горе примери са само отправни точки, от които да тръгнете, тъй като е трудно в две страници да представим всичко, видяно досега в shockwave формат. Ако имате някое ваше творение – изпратете го. Ако пък тази статия ви запали по Shockwave и започнете да творите – то явно работата по нея не е била загуба на време.

Георги Пенков,
Боян Спасов

INTERNET NEWS

DTI Virtual Window

DTI се разкодира като Dimension Technologies Inc. и макар че в момента името е абсолютно неизвестно, е твърде възможно продуктът на тази компания да се превърне в следващия голям хит на пазара. Става дума за нова технология, която позволява визуализирането 3D-изображения по такъв начин, че те изглеждат съвсем реални. Virtual Window е кодовото название на нов монитор, разчитащ на един много стар метод за оптическа измама, който със сигурност сте срещали по забавните 3D-картички, които всъщност са си съвсем плоски, но създават илюзията за обемна картина. Тайната се крие в начина, по който се генерират изображенията, предназначени за всяко едно око. На практика, с помощта на специална леща, светлината от точките по четните колони се насочва към лявото, а тази от нечетните – към дясното око. Ефектът, който се получава, е познат под името автостереоскопия и е известен от доста отдавна, макар че никога досега не бил използван по този начин. Засега мониторът не може да бъде купен дори от самите производители, тъй като все още има много неща за доизкусуряване, а и всички бройки се сглобяват на ръка. Но със сигурност след появата му на пазара удоволствието от gaming-а няма да може да се сравни с нищо, съществуващо в момента.

Sony MVC-CD1000

Открай време Sony води класацията по продажби на цифрови камери за домашна употреба. Досега в продуктовата линия Mavica за лидер се смяташе моделът, който работи с нормална 3" дискета, която обаче жертваше качество, за да събере на мизерната медийка няколко снимки. С новия си модел Sony удрят в земята конкуренцията със завиден замах – MVC-CD1000 е с интегрирано CD-R устройство, което позволява записването на 156 MB данни. В такъв обем могат да се съберат доволно количество висококачествени изображения, при това с разделителни способности от порядъка на 1600x1200. Освен, че си пише картинките на CD, MVC-CD1000 може да се похвали и с купчина други екстри като скорост на експозицията от 8 до 1/1000 от секундата; опция за записване на MPEG филмче (от последователни изснимани бързо кадри); два LCD екрана – един окуляр и един за разглеждане на току-що щракнатите снимки; пълен контрол върху системата за фокусиране; специални ефекти върху изображението. Казано с други думи – апаратчето си е оферта. Предполагаемата му дата за появяване на пазара е през август.

OGG Vorbis алтернативата на MP3

Появата на подобно нещо бе въпрос на време, тъй като музикалната индустрия започна да става твърде нагла и да се пречка там, където не ѝ е мястото (вж. Napster Wars). Ogg Vorbis е свободен, open-source стандарт за музика, който представлява реална алтернатива на популярния в момента MP3. Проблемът с MP3 се състои в това, че на практика създаването и разпространяването на програма за кодиране от CD Audio към MP3 се счита незаконно, ако не е платен лиценз на Fraunhofer Institute – мястото, където е създаден този стандарт. В общи линии трябва да плащате такса на типовете, независимо кой MP3 encoder ползвате. В момента Ogg Vorbis е в процес на разработка, но официалната му версия 1.0 се очаква всеки момент. Вече са написани plugin-и за основните player-и и аз лично очаквам с нетърпение момента, в който ония от RIAA (Record Industry Association of America) ще се смачкват от яд, че не могат да наложат какъвто и да било контрол.

Повече информация има на: http://www.xiph.org/ogg/vorbis/faq.html

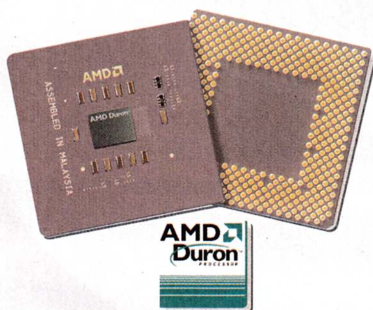
Intel контраатакува Transmeta

Intel обявиха, че ще пуснат на пазара нови процесори с ниска консумация на енергия, които ще са насочени предимно към пазара на мобилни компютри и устройства. Става дума за 600MHz Pentium III с консумация под един ват и 500MHz Celeron с консумация под два вата, които по думите на водещите производители на laptop-и ще бъдат асемблирани веднага след официалното представяне.

След появата на Crusoe, процесорите на Transmeta, голяма част от специалистите в бранша поставиха под въпрос запазването на позициите на Intel, тъй като техните процесори разчитат на голяма консумация и добро охлаждане. Очевидно е, че представянето на тези нови чипове е явен отговор на удара, нанесен от Transmeta. По този начин Intel си гарантират запазване на доверието на големите доставчици, тъй като въпреки че Crusoe има по-добри характеристики от повечето Intel-ски процесори, големият производител е с утвърдено име и е по-вероятно да бъде предпочетен като партньор.

Георги Пенков

HARDWARE NEWS



AMD Duron (Spitfire) на пазара в Япония

Както обикновено, малките жълти човечета имат възможността да се доберат до най-пресните продукти (не чушки и домати, де). Ех, докато се появи у нас колко ли време ще мине... Чакането обаче не бива да ви обезкуражава, защото цените са доста апетитни: $104 за 600MHz, $132 за 650MHz и $226 за 750-мегахерцовия вариант на чипа. Дъната обаче са малко скъпички, поне засега – например MSI K7TPro струва цели 165 долара, но аз все още вярвам, че или тези цени ще спаднат бързо, или ще се появят адаптери за използване на Duron в по-старите и евтини SlotA дъна. Очаквам с нетърпение да разбера как се пържи новият процесор, защото от AMD са фиксирали множителя. За разлика от Intel-ските процесори обаче, май lock-ването няма да е толкова здраво, защото чух новини за дъно, което имало джъмпер за настройка на множителя на процесора (доколкото си спомням, платката беше QDI KinetiZ 7T).

GeForce 2 MX

Какво, по дяволите, им става на nVidia? След онова безсмислено TNT2 M64 (производителност на TNT2 минус 1) сега са намислили да пускат олекотена версия на GeForce 2 GTS, с кодово име NV11. Питам се от какъв зор, тъй като новият чип се очаква да има производителност по-малка от тази на GeForce1 със DDR памет – GeForce 2 MX ще работи на 175MHz, като ще използва 166MHz SDRAM. Та освен ако цената му не е адски ниска, не виждам кой ще се заблуди да си купи това нещо. Може някой да се подлъже, че все пак чипът се води GeForce 2, но това е толкова истина, колкото и че аз имам косми в ушите. Да им се неначуди човек на nVidia... Правят много яки чипове, ама някои техни постъпки просто ме озадачават.

Maxtor и ATA100

Ето и една добра новина за притежателите на Maxtor DiamondMax дискове – Maxtor пусна програма, която позволява на ATA66 Diamond Max дисковете да работят при ATA100. До настоящия момент имаше противоречиви сведения за ефективността на въпросната програмка, но едно поне е ясно – не е троянски кон:-). За да може дискът ви да работи на ATA100 обаче, трябва да имате ATA100 контролер (или към дъното, или някой от току-що появилите се контролери на Abit и Promise), съответния ATA66 80-жилен кабел, на който да няма закачени други устройства освен диска. Ако съвсем случайно имате ATA100 съвместимо дъно и контролер (например Abit KA7-100) и DiamondMax диск, можете да си свалите util-чето от следния адрес: http://www.maxtor.com/downloads/pub/main/66to100.exe.

Само не забравяйте, че не давам никаква гаранция, ако нещо се скапе (малко вероятно, но искам да се застраховам...), не ми искайте пари за нов диск.



Няколко дъна с i815 чипсета

Явно i815 ще се окаже по-добро решение от провала 820, или поне така мислят няколкото производители, които обявиха своите модели с новия чипсет. Това са Abit със SE6, SL6 и SL30, Gigabyte с GA60XM7E, Iwill с WO2-R (която между другото има и вграден ATA100 RAID контролер) и Asus с CUSL2 и CUSL2-M. Интересна възможност на i815 е асинхронната работа на паметта и системната шина – може например шината да работи на 133MHz, а паметта на 100 (обаче не може обратното). Още по-интересно е, че Intel не е първият производител на чипсети за своите процесори, които вграждат тази функция (VIA беше първият с Apollo Pro 133). Колкото до производителността на новия чипсет, твърди се, че е по-бърз от VIA-та, но е и по-бавен от BX, работещ при същата честота на шината. А и все пак цената няма да е много ниска, тъй като ще трябва да плащате и вградения видеоконтролер, независимо дали го искате или не. Поне ми остава утехата, че Intel се отказаха от недоразумението Rambus.

Георги Даскалов

KYRO™

Не ми се беше случвало да се замисля какво наистина ново са измислили умните глави от nVidia, 3dfx и другите "големи" фирми през последните години, но взех, че го направих и ето равносметката. nVidia от оригиналното TNT насам придобиха навика изкарат ли нещо ново да го предъвкват като преживни животни (например lamma-та), а пък 3dfx не пропуснаха възможността и се оляха зверски с последните си карти. TNT2 беше TNT1 на повече мегахерци, Ultra-та пък от своя страна беше пръжнатa двойка. GeForce си беше нов чип, хубаво, ама сега със GeForce 2 се повтаря същата история като с TNT-тата. Вечно будните им конкуренти от 3dfx се сетиха да пуснат 32-битов цвят две години след всички останали, а и новите Voodoo-та постигат производителността си чрез груба сила.

Обяснението за многочиповата технология е нещо от сорта на "Ами с отделни чипове имаме по-голяма пропускателна способност...". За какво всъщност е необходима висока пропускателна способност? "Че това го знаят и 5-годишните хлапета, за да могат да се използват повече и по-големи текстури при рендерирането".

Да, обаче има една ма-а-а-лка подробност, с която се сблъсках преди около година, когато се опитах да направя 3D-енджин на Pascal (естествено тук става въпрос за софтуерно рендериране, което допълнително влошава нещата). Може и да ви се е случвало да се сблъскате с понятието Z-Buffer, а ако не сте – той се използва за съхраняване на координатите на точките по Z оста, т.е. в дълбочина и служи за определяне кой пиксел е най-близо до гледната точка, и съответно за определяне на това кой ще се показва на екрана. Лошото е, че

този Z-Buffer се използва по малко тъп начин

изображението се изчертава на слоеве, които се припокриват, и после се използва Z-Buffer-ът, за да се определи кои точки са видими. В резултат трябва да се изчертаят и текстурират много повече пиксели, отколкото има във финалното изображение. Това изчертаване на слоеве при картите не се вижда, защото се чертае в паметта докато предишният кадър се показва на екрана, но при моята програмка се виждаше и нещата изглеждаха отвратително, да не говорим, че вървеше с 2 секунди за кадър :-). Та какво се оказва, че всичката тази врява около това кой има най-голяма запълваща способност изобщо не била необходима, стига да имаха мозъци в главите, които са се превърнали в глинени спестовни касички модел "Прасенце" (чудя се кой ли ще им ги счупи).

Единственото, което е трябвало да направят, е да измислят малко по-интелигентен начин за използване на Z-Buffer-а, за да се избегне текстурирането на пиксели, които не се виждат. Както казва поговорката, "Двама се карат кой има повече запълваща способност и дали AntiAliasing-ът е по-важен от Hardware T&L-то, на трети му хрумва някаква идея и прави първите двама за смях". Третият в случая са две компании, обединили сили за направата на един

много интересен нов продукт

Едната компания е St Micro, доста голям производител на чипове, който едно време помогна на nVidia да се прочуе, като произвеждаше големи количества Riva128. Надявам се сега да направи същото и за Imagination (бившата Video Logic), които са проектирали Kyro. Video Logic са ни познати с "прекрасните" PowerVR чипове, но за разлика от тях Kyro е доста по-читав, нищо, че си се води за нов член на фамилията PowerVR.

Нека най-после погледнем какво представлява въпросният чип. Спецификациите му са следните – 12 милиона транзистора, 125 MHz честота на ядрото и на паметта, 2 текстуриращи модула, 250 Мегапиксела запълваща способност и поддръжка на 64MB SDRAM. Тези цифри са доста

по-зле от характеристиките на GeForce 2

или Voodooo 5 например. "Хе-

хе, май ST и Imagination да се опитват да ни пробутат вмирисана риба." Да, ама не. Ключовият момент при Kyro се нарича Tile Based Rendering, или механизма, чрез който се постига по-ефективното използване на Z-Buffer-а, за което стана въпрос преди малко. Това се постига по доста прост начин – преди да тръгне да налага текстурите,

картата проверява дали дадената точка е видима и едва тогава я текстурира

като по този начин се спестява излишния трафик по шината на графичната памет. За още по-голяма скорост Z-Buffer паметта е вградена на самия чип, по подобие на L2 кеша при процесорите. Друго интересно нещо за него е, че чипът си е направен за 32-битов цвят и големият спад в кадрите при използването на тази дълбочина на цветовете не съществува. Ако искате (или ако играта го изисква), пак можете да си включите на 16 бита, но картата по принцип рендерира изображението при 32 бита (hey, 3dfx, what's going on:-)), и едва преди да ги покаже на екрана намалява цветовете на 16-битови.

По хардуерните сайтове, имали щастието да тестват Kyro, се твърди, че новият чип представя най-добрите 16-битови цветове в момента и като цяло качеството е брилянтно, при това с едва кретащи драйвери. За съжаление обаче употребата на 32-битовия цвят все още си има недостатъци – има нужда от двойно по-голям frame buffer и повече памет за текстури (ако се използват 32-битови) и затова резултатите от тестовете при 16-битов цвят са малко по-добри (съвсем малко).

Следва още една изненада – Kyro поддържа доста от функциите, с които другите производители си мислят, че са уникални: Full-Screen AntiAliasing (FSAA), с който толкова се гордеят от 3dfx, Environmental Bump Mapping и S3 Texture Compression. FSAA-то обаче за момента работи само под Direct3D поради драйверите, по-нестабилни от Internet Explorer на изпържен Cyrix:-). Ако човек се придържа към досегашните си представи, за спецификациите си Kyro предлага чудовищна производителност. Как, по дяволите, може едно 125 мегахерцово чипче, което дори не използва DDR памет и има някакви си мижави 250 Мегапиксела запълваща способност да диша във врата на карти като Voodoo 5 и GeForce 2? Отговорът отново е Tile Based Rendereing и въпреки че картата е по-бавна от лидерите, тя все още предлага респектираща скорост. Например при пуснат FSAA Kyro изпреварва GTS под 3DMark 2000, а под Q3 просто засрамва Voodoo 5 5500 при разделителна способност по-малка от 1024x768.

При по-високи разделителни картата започва да се задъхва, но с тази запълваща способност това си е нормално. Ако се питате защо си играя да пиша за карта, която не е рамо до рамо с най-добрите в момента, отговорът е много прост – ST Micro и Imagination не са забравили за хората с по-тънки джобове и предлагат карта, която благодарение на "остарялата" технология и новаторските идеи успява да предостави на потребителите доста

добра производителност на изненадващо ниска цена

При пускането му след около месец-два Kyro с 32MB памет ще струва под 200 долара, а 64-мегабайтовият вариант ще е малко над 200. Като се има предвид, че дотогава драйверите ще се оправят и производителността ще се увеличи, сериозно се замислям дали да не зарежа варианта GeForce DDR, който е доста по-скъп при горе-долу същата производителност.

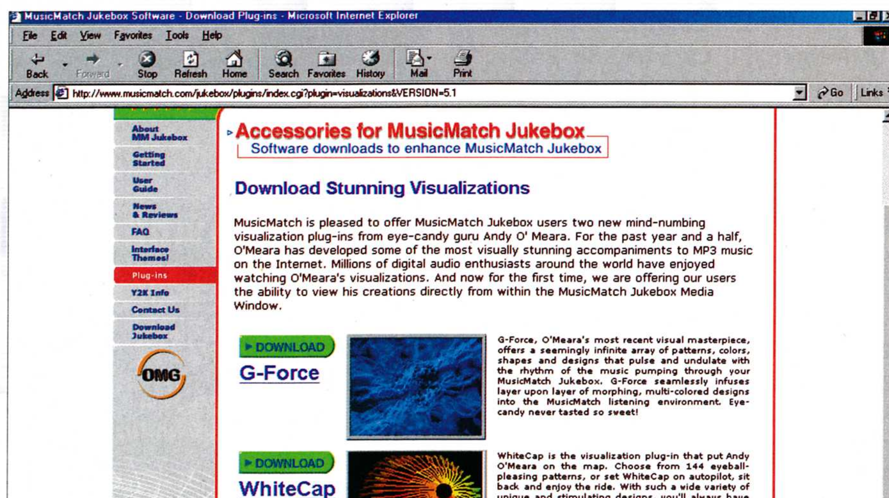
Ако разделителните способности до 1024x768 ви задоволяват, Kyro може да се окаже удар в десятката при следващия ъпгрейд. И ми е интересно как ли ще си изкарват хляба nVidia и 3dfx, ако бъде пуснат Kyro на 200 MHz, с DDR памет и с хардуерни T&L...

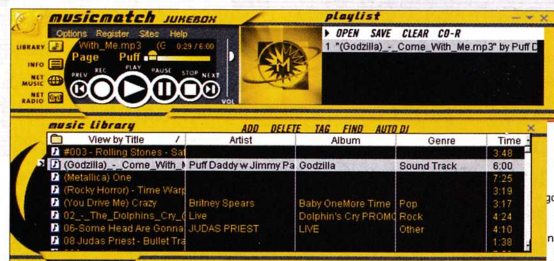
Георги Даскалов

MUSICMATCH JUKEBOX 5









Дълго време WinAmp беше самотен лидер сред MP3-програмите. Конкуренцията или напълно отсъстваше или пък беше толкова жалка, че въобще не застрашаваше господството на продукта на Nullsoft. През последната година най-накрая и в този сектор настъпи сериозно раздвижване. Дори Microsoft включиха MP3 поддръжка в последните версии на своя Media Player, който, в интерес на истината, ако имаше по-добър интерфейс, сигурно щеше да разбие конкуренцията без особени проблеми заради универсалността си. Xing също пуснаха доста приятен MP3 Player, които освен като самостоятелна програма се предлага и като част от нашумелия Audio Catalyst. Едва ли е необходимо да се споменават отделно и чудесни програмки като Sonique. Въобще меломаните имат доста голям избор от добре направен софтуер, който да задоволи и най-придирчивите.

Преди известно време в битката за господство при мултимедийните плейъри се впусна и компанията MusicMatch. Изрично наблягам на думичката мултимедиен плейър, защото MusicMatch Jukebox е доста повече от това, което получавате примерно от WinAmp и подобните програми.

Софтуерът се предлага в две версии: MusicMatch Jukebox и MusicMatch Jukebox Plus. Първата е напълно безплатна и можете да я намерите на диска към списанието или пък да си я изтеглите от сайта на производителя www.musicmatch.com, а втората струва 30$ и се отличава само по това, че с нея можете да сваляте вашите аудио дискове в MP3-формат с доста по-високо качество. Подобреният вариант на програмата получавате като въведете получения от производителя сериен номер в безплатното издание.

Сега обаче нека видим какво са измислили програмистите, за да тръшнат в земята досадната конкуренция. Още при инсталирането собствениците на Sound Blaster Live! и Creative Nomad ще забележат поразителната прилика с Creative Digital Audio Center, който е част от LiveWare 3.0. Грешката е вярна :-) В двата случая става дума за една и съща програма, която просто има различен skin и се предлага под различно име. Останалите пък ще открият, че току-що са се сдобили с най-универсалния и изпипан плейър, който може да се измисли. При първото стартиране JukeBox сканира твърдия ви диск за наличието на мултимедийни файлове (това включва MP3, wav, MIDI, видеоклипове, екзотики като нашумелия напоследък ASF формат и някои специфични Microsoft-ски формати, които до момента бяха изключително патент на Media Player). След това ще откриете, че всичкое надлежно сортирано в албуми. Именно тук е първият голям удар на авторите. Парчетата са разпределени по няколко критерия изпълнител, албум, жанр, настроение, ситуация. Изненадващото е, че

JukeBox се справя фантастично с подредбата

и почти не допуска грешки дори





при странни наименования на файловете. Ако все пак се налагат някакви корекции, винаги можете да ги направите по-късно на ръка. Та след тази първоначална операция ще забележите, че ако ви трябва музика за романтична вечер с приятелката, е необходим само един-единствен клик с мишката, за да стигнете до подходящи парчета. Същото важи, разбира се, и в случай на бурен купон или пък каквото ви кефне в момента :-) Така няма нужда да търсите файловете на харда и да си правите playlists всеки път. Следващата приятна изненада е, когато пуснете аудио диск. Програмката първо проверява дали вече не разполага с информация за него.

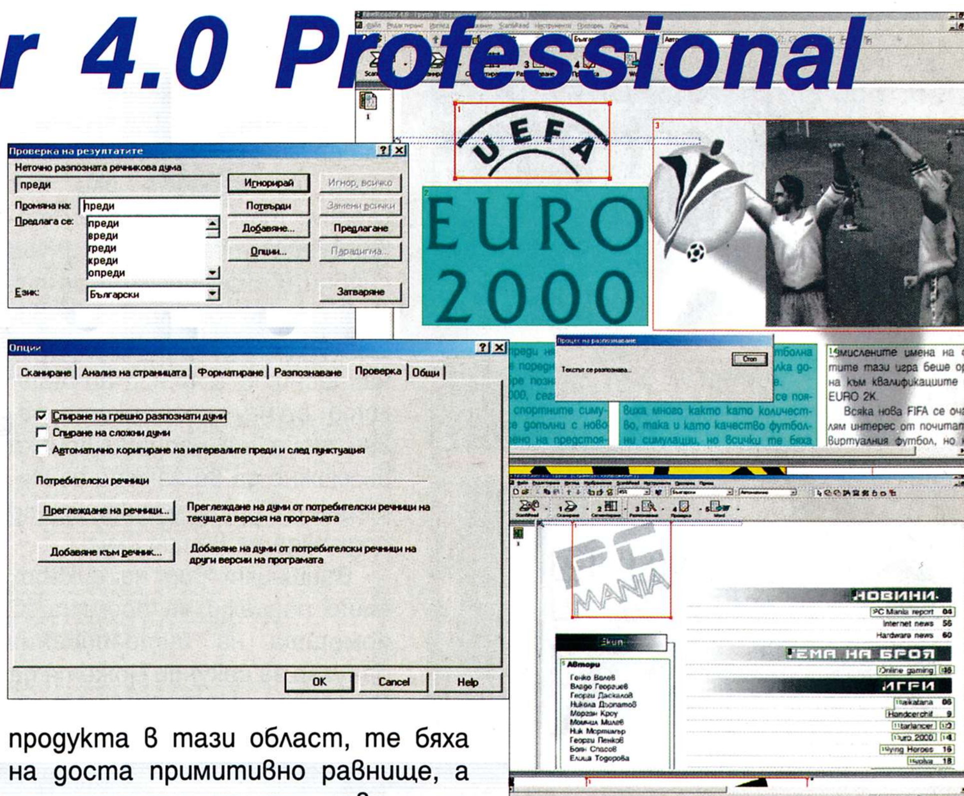
Ако вече сте пускали дадения диск с JukeBox, на дисплея автоматично се показва името на изпълнителя и песента, която се свири в момента. Ако току-що сте се сдобили с него и имате връзка към Интернет, програмата автоматично проверява в CDDB (огромна база данни за всички аудио дискове, които някога са били произвеждани!) и сваля оттам наличната информация, която след това е достъпна и за други CD плейъри като този на Windows или пък Creative PlayCenter. Освен това Jukebox прави опит да ви снабди и с информация за самите изпълнители като биографични данни, текстове на песните и т.н. Най-веселото е, че програмката освен това ще направи всичко възможно да ви намери из Интернет и друга музика, която подхожда на вашия вкус!

Външният вид на Jukebox също подлежи на промяна. С помощта на интегрирания браузер за секунди можете да разгледате и свалите десетки skins за програмата. Изборът не е чак като при WinAmp, но за всекиго ще се намери по нещо подсващо :-) Всичко това обаче не е чак толкова ново и невиждано и се предлага под една или друга форма и от повечето конкурентни продукти.

Хитовите функции на програмката на MusicMatch са възможността за запис на MP3-ма като аудио дискове и превъзходният звук. Първото е нещо, което се предлага иначе или от специализирани програми като MP3 Studio или пък от обемисти пакети като Easy CD Creator, които заемат по над 100 MB от скъпоценното дисково пространство и така ви пречат да си сложите повече MP3-ма на харда :-). Интеграцията на малка записваща програма в MP3 плейър е направо гениална идея и собствениците на записвачки бързо ще я оценят по достойнство:-) С помощта на един максимално опростен интерфейс буквално за секунди можете да си сглобите вашия личен "Best Of" албум. Поддържат се почти всички популярни записвачки, а качеството на декодирането и записа е направо образцово. Като споменах качество, е редно да кажа, че голямата сила на MusicMatch Jukebox е именно качеството на звука. Не случайно именно тази програма е била подбрана от Creative Labs за програмния пакет към тяхната най-високотехнологична звукова карта. Това, което ще прозвучи от колонките ви, е вероятно най-доброто, което можете да получите с наличния ви хардуер :-) За целта са използвани модифициран MP3 декодер на Xing, доста от декодерите на Microsoft (и от добрите сред тях) и няколко добавени от Creative Labs. Резултатът е направо впечатляващ и звучи добре на почти всяка звукова карта, така че ако нещо не ви звучи оптимално, е редно да помислите съвсем сериозно по въпроса за смяна на звуковия хардуер. В случая вината едва ли е в MusicMatch Jukebox :-) Програмката е почти перфектна и ако използвате PC-то и като уредба, е просто задължително да се сдобиете с нея.

Никола Дърпатов

FineReader 4.0 Professional



Случвало ли ви се е да имате цял куп документи на хартия, които трябва да приведете във вид, удобен за обработка с компютър и някоя текстообработваща програма или електронни таблици? Ако имате навика да събирате изрезки от вестници и списания с важни за вас материали, изпадате ли понякога в ужас от мисълта как да ги организирате и запазите? Получили сте страхотна курсова работа, обаче тя е на хартия и на вас ви става лошо само от мисълта, че трябва да препишете по някакъв начин 50 страници. Ако искате да избегнете подобни ситуации и да намерите разрешение на тези проблеми, отговорът е един и той се нарича OCR (Optical Character Recognition) или казано на по-разбираем език – оптическо разпознаване на знаци.

За да може да се възползвате от това постижение на съвременните технологии са ви необходими няколко неща. Това са TWAIN-съвместим скенер и софтуер, който да се справя с тази задача. Обикновено при покупката на какъвто и да е скенер, на CD-то с драйверите производителите имат приятния навик да прилагат по някоя OCR-програма, но в повечето случаи тя е със съвсем базисни възможности, а поддръжката на разпознаваните езици е повече от скромна. Като стана въпрос за разпознавани езици е добре да се каже, че успешно работещи програми от този тип за английски, немски и френски има от доста време, но когато нещата опираха до всичко свързано с кирилица, положението не беше съвсем розово. Макар и да се срещаха няколко продукта в тази област, те бяха на доста примитивно равнище, а резултатите от тях повече от незадоволителни. След излизането на четвъртата версия на продукта на софтуерната фирма ABBYY, носещ името FineReader нещата в това отношение се промениха коренно. Производителите успяха да създат една уникална по своя мащаб и функционалност програма, която има невероятната способност да работи до този момент с около 53 езика, между които и български! Както може да се предполага едва ли може да очакваме да откриете новата версия на FineReader в CD-то към новия ви 60-доларов скенер, но ако желаете да разберете за какво става дума, спокойно може да пробвате Try&Buy-версията на този продукт, която е достъпна за сваляне от сайта на производителя – www.abbyy.com. За целта е необходимо да изтеглите четирите необходими файла (общо около 14 MB) и много точно да спазвате инструкциите в процеса на инсталирането. Системните изисквания на този изключително полезен продукт са повече от скромни. С него може да работите и на 486-ца с 16 MB RAM, но за да постигнете добра скорост е необходима по-бърза система.

FineReader се предлага в три варианта: StartUp, Standard и Professional. Определено третият вариант заслужава най-голямо внимание. Той съдържа в себе си на практика две програми. Първата е предназначена за работа с текст и таблици, а целта на втората – FineReader Forms служи за разпознаване на формуляри. FineReader е изключително лесна за работа. В това отношение авторите са се постарали да я направят достъпна за употреба, дори и за тези, които нямат особен опит в работата с компютър. За тази цел е предвиден така наречения Scan&Read Expert, където стъпка по стъпка, съвсем неусетно ще преминете

през всички етапи на процедурата по разпознаване на текст. А те са: сканиране, сегментиране, разпознаване, проверка и съхраняване. При сканирането програмата ще ви посъветва какви настройки да направите на скенера, така че да постигнете оптимален резултат. В случай, че не разполагате със скенер, но имате сканирани страници във BMP, PCX, JPEG, PNG или TIFF – формат, няма никакъв проблем те да бъдат разпознати. В процеса на сегментиране програмата разделя на блокове общата структурата на страницата. По този начин FineReader отделя графиките от текста, запазва колоните, таблиците, големината и вида на шрифта, с който е изпълнен оригинала. Процесът на разпознаване е напълно автоматичен, но при проверката ще е необходимо и вашето участие. Въпреки че езиковата поддръжка на FineReader е базирана върху основата на друг много добър продукт на ABBYY – речникът Lingvo 5.0, то дори и той не е достатъчно изчерпателен, така че е добре да добавяте всяка нова дума в базата данни. Вашата намеса се ограничава до това да потвърждавате думите, за която програмата не е напълно сигурна или предлага няколко варианта и да коригирате неправилно разпознатото. След като приключите с това, остава да решите какво да правите с вече готовия текст. А него може да запазите в различни формати като RTF, TXT, DOC, PDF, CSV, XLS, DBF и HTML или да експортирате за допълнителна обработка в продукти като MS Word, Excel, Word Perfect и други. FineReader 4.0 работи под операционните системи Windows 95/98 или NT/2000 и на този етап предлага най-доброто, което може да срещнете сред OCR-програмите.

Владо Георгиев



Може да си изрежете обложка за диска! Влезте в Матрицата... ...и в магазините

ИГРИ

Carmageddon TDR 2000 – екшън рали (виж стр. 18)
Euro 2000 – футбол Ю (виж стр. 14 на PC Mania 6/2000)
F1 World Grand Prix 99 – F1 рали
MDK 2 – екшън (виж стр. 20)
Deus Ex – RPG
StarLancer – космически симулатор (виж стр. 10 на PC Mania 6/2000)
Carmageddon cracks – В дирекория Games\Carmageddon2000\cracks ще намерите 3 неофициални патча: за избор на коли, за игра без ограничения във времето, и най-важното – за смяна на зомбитата с хора!

ПРОГРАМИ

WinRAR 2.70 – Архивираща програма
Opera 4.0 Beta 4 – Интернет броузър
WinDAC 1.51 – Копира аудио CD-та във WAV формат
RealPlayer 8.0 – Аудио и видео интернет плейър
Katiesoft 7.0 – Добавя екстри към Вашия интернет браузър
IconForge 4.7 – Редактор на икони и курсори за Windows
Stardust Screen Saver Toolkit 2.1.53 – Радактор за скрийн сейвъри
WebPosition Gold 1.40.6 – Включва Вашия сайт във всички по-важни търсачки
Microsoft Office 2000 Update SR-1a – Ъпдейт за Microsoft Office 2000
Voquette Media Manager 1.4 –
Paint Shop Pro 6.02 – Мощен графичен редактор
WindowBlinds 1.3 – Променя десктопа на Windows
CDH Image Explorer Pro 5.0 – Експлорър и мениджър на графични файлове
Finale 2000a – Музикален редактор
Powertweak 2.0 – Оптимизира производителността на процесора и дъното
Music MasterWorks 2.2 – MIDI редактор
PhoneFree 6.2.28 – Безплатни телефонни разговори по Интернет
PowerArchiver 2000 5.6 – Всички архивиращи програми в една
TransMAC 4.0d – Дава възможност на Вашето PC за работа с MAC файлове и устройства (дискети, хард дискове, CD-ROM).

RETRO

StarControl – Timewarp

UPDATES

Soldier of Fortune 1.05
Tzar US version 1.01 to 1.05
Half-Life v1.1.0.0
Opposing Force v1.1.0.0
Quake 2 to Quake 3 Map Convertor
C&C: Tiberian Sun v2.03

FREEWARE

Абсолютно **безплатна програма за компютърни клубове** – Автор: Николай Атанасов





Може да си изрежете обложка за диска!

Влезте в Матрицата...

... и в магазините

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
ул. "П. Евтимий" №86,
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Всички модели 3D-карти!

Axle PCI Rendition 8 MB	39
Axle Riva 128 ZX / 8MB	35
Axle Rendition 8 MB	33
Axle Riva Vanta 8MB/16MB	44/58
Axle S3 Savage 4 /32 MB	68
Xpert Riva M64 TNT2 32MB	115
Creative TNT2 M64 32MB	122
Creative TNT2 Ultra 32MB	210
Axle Banshee 16 MB +Fan	60
Voodoo 3 2000 16 MB	107
Voodoo 3 3000/+TV Out	126/134
Diamond Viper 770 TNT2 32MB	171
G400 32 MB Dual Head	181
Asus Geforce 32 MB	280
Creative Annihilator PRO 32MB AGP	317
Holiwood PLUS (MPEG2 decoder)	69
TV Tuner + FM Radio	85

САУНДКАРТИ

ISA Yamaha 719 3D	15
PCI Yamaha XG724	18
PCI Yamaha XG744 (EAX)	25
PCI SB Ess Solo-1	14
Creative Ensoniq	28
Creative PCI 128 OEM	40
Creative SB Live OEM	58
Creative SB Live MP3+	130
Creative SB Live Platinum	218

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft	
Game Pad Pro	$ 46
SideWinder Freestyle Pro	$ 56
SideWinder Dual Strike	$ 52
Logitech	
Wing Man Extreme	$ 48
Wing Man ThunderPad	$ 18
Destiny D3	$ 20
Destiny D2	$ 15
Destiny D1	$ 11
Destiny Evolution /MSC/	$ 45
Dexxa Game Pad	$ 15
Genius Max Fire G-07	$ 12
Antanas JPD131	$ 17
Antanas JPD120	$ 10
Antanas JPD110	$ 7

ДЖОЙСТИЦИ

Logitech	
WingMan Joystick	$ 26
WingMan Attack	$ 28
WingMan Extreme Digital	$ 49
WingMan Extreme Digital 3D	$ 48
WingMan Interceptor	$ 60
WingMan Force	$122
Microsoft SideWinder	
Standard	$ 33
Precision Pro	$ 70
Force FeedBack Pro	$140
Genius	
Max Fighter F31D	$ 47
Flight2000 F23	$ 26
Flight2000 F12	$ 12
Destiny	
D4	$ 23
D5	$ 30
Quick Shot GenX 700k	$ 51
Quick Shot6222 3D	$ 43
Joystick + Joypad /MSC/	$ 85
ВОЛАНИ	
Quick Shot Pro	$ 35
Destiny	
PC Wheel	$ 68
PC Force Feedback	$160
Logitech Wingman	
Formula	$ 98
Formula Force Feedback	$200

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus	$ 36
Abomination	$ 42
Air Warrior II	$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD)	$ 44
Alpha Centaury	$ 44
Ark Of Time	$ 10
Army Men II	$ 42
Atlantis II (4 CD)	$ 39
Beat The House	$ 10
Beetle Crazy Cup	$ 40
Beavis & Butthead	$ 36
Braveheart	$ 40
Breakneck	$ 42
Bugs Bunny	$ 35
Capitalism Plus	$ 14
Castles 2	$ 10
Colin McRae Rally	$ 22
Combat Chess	$ 18
Cutthroats	$ 40
Dark Omen	$ 20
Dark Stone: Evil Reigns	$ 44
Dark Vengeance	$ 36
Death Rally	$ 14
Deer Hunt Challenge	$ 44
Demolition Racer	$ 42
Diablo	$ 22
Diablo: Hellfire	$ 17
Diablo 2 (3 CD)	**след 1 юли!**
Disk World Noir (3 CD)	$ 40
Driver	$ 44
Dune 2000	$ 44
Dungeon Keeper II	$ 44
EURO 2000	**$ 49**
European Air War	$ 35
Extreme 500	$ 42
F/A-18 Korea	$ 18
F-22 v.5	$ 14
Falcon 4.0	$ 35
Faust	$ 37
Fifth Element	$ 39
Fighter Duel	$ 30
Fighter Squadron	$ 42
Final Doom	$ 14
Final Fantasy VIII	$ 44
Fleet Command	$ 20
Flight Unlimited III (3 CD)	$ 44
Flying Corps Gold	$ 18
Final Fantasy VIII (5 CD)	**$ 44**
Football World Manager	$ 18
Fragile Allegiance	$ 10
Gabriel Knight 3	$ 37
Gex 3D:Enter The Grecco	$ 18
Great Battles of Alexander	$ 14
Grim Fandango (2 CD)	$ 44
Halflife	$ 39
Halflife: Opposing Force	$ 30
Heart Of Darkness	$ 20
Heavy Gear	$ 13
Hellcopter	$ 39
Heretic II	$ 39
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD)	$ 42
Homeworld	$ 39
Imperium Galactica (2 CD)	$ 14
Imperium Galactica II (4 CD)	$ 39
Independence War (4+1 CD)	$ 35
Invictus	$ 37
Klingon Honor Guard	$ 35
Lands Of Lore III (4 CD)	$ 44
Le Mans 24 Hours	$ 36
Lucky Luke	$ 30
M1A2 Abrams	$ 14
Men In Black	$ 20
Messiah	$ 38
Might & Magic VII (2 CD)	$ 42
Monaco Grand Prix 2	$ 42
Moto Racer 2	$ 44
Moto Racer Classic	$ 20
Need for Speed IV	$ 44
Need for Speed V	**$ 49**
NHL 2000	$ 44
Nocturne	$ 42
Nomad Soul	$ 42
Normality	$ 10
Nox	$ 44
Oddworld: Abe's Oddysee	$ 14
Pandemonium 2	$ 18
Pod Gold	$ 18
Powerslide	$ 36
Premier Manager 98	$ 20
Puzzle Bobble	$ 14
Quake 3	**$ 49**
Revenant	$ 42
Rainbow six : Rogue Spear	$ 42
Rally Masters	$ 39
Rayman 2: TheGreat Escape	$ 18
Rayman Designer	$ 18
Reloaded	$ 10
Rent a Hero	$ 42
Requiem	$ 42
Rollcage 2	$ 39
S.C.A.R.S	$ 25
Scullcaps	$ 25
Seven Kingdoms	$ 14
Silver (2 CD)	$ 37
Sim City 3000	$ 44
Sini Star	$ 42
Slave Zero	**$ 42**
Soul Reaver	$ 42
Slipstream 5000	$ 10
Solitaire For Windows	$ 10
Speed Busters	$ 39
SPQR	$ 10
Star Craft	$ 19
Star Craft: Broodwar	$ 27
Star Trek 25-th Anniversary	$ 10
Star Wars Alliance (2 CD)	$ 44
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD)	$ 44
Street Racer	$ 18
Supreme Snowboarding	$ 40
Superbike World Championship	$ 44
System Shock 2	$ 44
Swat 3	$ 39
Tempest 2000	$ 10
The F.A. Football Manager 2000	$ 44
The F.A. Premier League STARS	$ 44
The Sims	$ 49
Theme Park World	$ 44
Thunder Brigade	$ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD)	$ 44
Tomb Raider III	$ 36
Total Air War	$ 20
Tzar	$ 18
Ultimate Doom	$ 14
Ultima Ascention	$ 44
Unreal Mission Pack	$ 25
Uprising II: Lead & Destroy	$ 38
Urban Chaos	$ 42
V Rally	$ 20
Virtual Pool	$ 10
Warcraft II Battlenet edition	$ 23
Wargasm	$ 20
Warzone 2100	$ 40
Wetrix	$ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD)	$ 20
World Football 98	$ 18
World War II Fighter	$ 44
X Beyond The Frontier	$ 42
X-Files (7 CD)	$ 40
Z + Expansion Kit	$ 14

КОЛОНИ

Jupiter	$ 10
Surf Sound MX 160	$ 16.2
Surf Sound SL 300	$ 31.2
Surf Sound MG 240	$ 30
Surf Sound BL 300	$ 27.6
Comtech	$ 19
GeniusSP 710a	$ 14
Genius March Surround	$ 85
Teac Power Max 60/2	$ 13
Teac Power Max 80/2	$ 16
Teac Power Max 140/2	$ 28
Teac Power Max 240/2	$ 41
Teac Power Max 260	$ 40
Teac Power Max 300	$ 85
Teac Power Max 500	$ 78
Teac Power Max 1000	$ 200
Creative PC Works SSP52	$ 27
Creative PC Works CSW100	$ 55
Creative PC Works CSW 200	$ 93.5
Creative PC Works FPS 1000	$ 85
Creative PC Works FPS1024 + SB Live	$ 140

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с ръководсва на български!
На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III	$ 19
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade	$ 15
Unreal Tournament (2 CD)	$ 29
Re-Volt	$ 19
StarCraft	$ 19
TZAR на български	$ 18

И още хитови заглавия:

Fifa 2000	$ 44
Need For Speed V	$ 49

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% остстъпка:

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2: The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$39~~	$30

Общо спестяваме $53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

